

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE JEU DANS LA SOCIOLOGIE :
DU PHÉNOMÈNE AU CONCEPT

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN SOCIOLOGIE

PAR
JEAN-FRANÇOIS MORISSETTE

AVRIL 2010

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Merci à tous mes proches, parents et amis, qui m'ont supporté au cours de la réalisation de ce travail.

Merci également à Jean-François Côté pour l'esprit de liberté et de rigueur qu'il m'a transmis.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	v
--------------	---

INTRODUCTION	1
--------------------	---

PREMIÈRE PARTIE SOCIOLOGIE(S) DU JEU

CHAPITRE I DU JEU COMME MÉTAPHORE DE LA SOCIALITÉ	18
--	----

1.1 Rôle du jeu et jeu des rôles dans la pensée de George Herbert Mead	19
1.2 Le jeu de la socialité et son retournement tragique dans l'œuvre de Georg Simmel	29
1.3 Le legs de Mead et de Simmel : le théâtre et le jeu des interactions sociales	41
1.4 L'écho théâtral du drame d'être (une) <i>personne</i>	52

CHAPITRE II DU JEU COMME PRISME DE LA CIVILISATION	62
---	----

2.1 Le jeu de la civilisation selon Roger Caillois	63
2.2 La fonction sociale du jeu selon Johan Huizinga	72
2.3 Le drame social et sa mise en suspens par le jeu	82
2.4 Réfraction et traduction du drame d'être quelqu'un : compétition sportive et fiction théâtrale	85

CHAPITRE III DU JEU COMME INSTRUMENT D'ANALYSE DE L'ACTION RATIONNELLE	100
---	-----

3.1 Jeu, mathématiques et économie	101
3.2 Théorie mathématique des jeux et sociologie	118
3.3 Une pensée qui joue avec elle-même	136
3.4 Partie (presque) finie	142

DEUXIÈME PARTIE HERMÉNEUTIQUE ET DIALECTIQUE DU JEU

CHAPITRE IV	
LE JEU DANS SON MOMENT SUBJECTIF	155
4.1 Plaisir et émotions	157
4.2 Imagination et représentation	164
4.3 Style et pratique	174
4.4 L'épreuve du soi dans la compétition échiquienne et dans le théâtre de Beckett	179
CHAPITRE V	
LE JEU DANS SON MOMENT OBJECTIF	206
5.1 Liberté et volonté	208
5.2 Règle(s) et conditions	216
5.3 Mesure et valeur	235
5.4 La règle, la mesure, la liberté et leur négation dans le théâtre de Beckett	244
CHAPITRE VI	
LE JEU DANS SON MOMENT ESTHÉTIQUE	275
6.1 Le Beau et le symbole	277
6.2 Rythme et harmonie	288
6.3 Plasticité, affiguration et interprétation	297
6.4 Action, opposition et dialogue	303
6.5 Jouer en attendant : le cas <i>Godot</i>	317
CONCLUSION	329
BIBLIOGRAPHIE	336

RÉSUMÉ

Cette thèse présente une étude théorique et épistémologique du concept de jeu – étude qui, tout en prenant ancrage dans la tradition sociologique, se fonde sur l'herméneutique de H.G. Gadamer ainsi que sur la dialectique hégélienne. Divisée en deux parties – respectivement intitulées *Sociologie(s) du jeu* et *Herméneutique et dialectique du jeu* – la thèse examine, dans un premier temps, les principaux textes fondateurs de la pensée sociologique sur le jeu, en suivant l'exigence formulée par l'herméneutique de Gadamer d'un dialogue avec autrui et d'une appropriation et d'une reconnaissance de la légitimité de son propos. Au travers de ce dialogue, les concepts et les représentations qui ont tissé la pensée sociologique du jeu sont identifiés et ressaisis. La première partie de la thèse compte trois chapitres correspondant chacun aux trois principales bases épistémologiques de la sociologie – le situationnisme ou interactionnisme, le monisme ou holisme et l'individualisme méthodologique – qui, elles-mêmes, renvoient à trois manières différentes de concevoir le jeu, c'est-à-dire, respectivement : *le jeu comme métaphore de la socialité* (Ch. 1), *le jeu comme prisme de la civilisation* (Ch. 2) et enfin, *le jeu comme instrument d'analyse de l'action rationnelle* (Ch. 3). Dans un deuxième temps, la thèse relit et relie les différentes études sociologiques sur le jeu en retournant au phénomène du jeu – principalement le théâtre, mais aussi les échecs et le hockey – en compagnie de la dialectique hégélienne et du processus de suppression-conservation qui la structure. Se divisant également en trois chapitres, la deuxième partie de la thèse se présente comme un exposé des différentes médiations au travers desquelles le jeu se réalise progressivement. Dans son *moment subjectif* (Ch. 4), le jeu est travaillé par la médiation des émotions, de l'imagination et du style. L'intermédiation de la liberté, de la règle et de la mesure constitue, par ailleurs, le jeu dans son *moment objectif* (Ch. 5). Et enfin, dans son *moment esthétique* (Ch. 6), le jeu accède à la qualité de représentation, voire d'une belle représentation, et il se configure et se montre au travers de l'articulation dialectique de ses qualités musicales, plastiques et dramatiques. En somme, l'examen du devenir du jeu qui est ici mené « fait-voir » et « voit-faire » le jeu en le voilant et en le dévoilant à la fois, et ce dans la mesure où la mise à jour des différentes médiations par lesquelles le jeu se constitue, se forme et se déploie sur le plan phénoménal dévoile et fait voir le jeu en tant que concept, mais au travers de son dévoilement, le concept jette en quelque sorte un voile sur le phénomène du jeu et le « fait-voir » et le « voit-faire » en sa qualité de *symbole du symbolique*, ainsi qu'en son activité de *formation* de soi, du social et du beau.

Mots clés : Jeu ; Sociologie ; Théâtre ; Hockey ; Jeu d'échecs ; Gadamer ; Hegel ; Samuel Beckett.

INTRODUCTION

Le jeu est d'une importance centrale pour la sociologie. D'une part, il s'y présente comme un phénomène social que les sociologues étudient et analysent, et d'autre part, il y apparaît comme un concept avec lequel les sociologues illustrent, interprètent et expliquent d'autres phénomènes sociaux. En tant que phénomène social, le jeu est abordé en fonction de différentes questions : la question de l'éthique, la question de la pédagogie, la question du loisir et des sports, la question du risque social, la question des rites et des cultes et bien d'autres encore. En sa qualité de concept, le jeu est mobilisé afin d'éclairer divers phénomènes sociaux, comme par exemple : la démocratie, les échanges économiques, le droit, la culture, l'art, la mode, la séduction et les rapports amoureux, les interactions sociales, les rapports de coopération ou d'opposition qu'entretiennent les individus et les groupes d'individus, etc. L'intérêt que prête la sociologie au jeu n'est, par ailleurs, pas nouveau, il remonte même à la fondation académique de la discipline. Ainsi, au tournant des XIXe et XXe siècles, période qui correspond à la mise en place institutionnelle de la sociologie¹, divers auteurs dont Georg Simmel² en Allemagne, Marcel Mauss³ en France et George Herbert Mead⁴ aux États-Unis se sont intéressés, chacun à leur manière et selon des perspectives différentes, à la question du jeu et de sa signification sociologique.

Le jeu, et ce dans ses significations à la fois phénoménales et conceptuelles, apparaît donc précocement dans le discours sociologique : la théorisation du phénomène du jeu par la sociologie s'effectue au moment même où s'institutionnalise la discipline⁵. Cette coïncidence n'est pas un hasard. La naissance de la sociologie correspond à la fin des grands récits philosophiques comme la métaphysique, une thématique dont discute Lyotard⁶, et qu'il lie à la question des « jeux de langage »

¹ C'est en 1892, dans le contexte d'un accroissement massif de la diversité sociale liée à l'industrialisation et à l'urbanisation, que l'École de Chicago de sociologie voit le jour. De même, bien que ce soit seulement en 1913 que la chaire détenue par Durkheim (« Chaire de l'éducation de la Sorbonne ») devient « Chaire de sociologie de la Sorbonne », il importe cependant de rappeler que c'est au cours de la dernière décennie du XIXe siècle qu'est fondée la revue *L'Année sociologique* (1896) et que sont publiés les ouvrages fondateurs de la sociologie de Durkheim – *Les règles de la méthode sociologique* (1895) et *Le Suicide* (1897), et ce dans le contexte d'émergence de problèmes sociaux nouveaux liés à l'urbanisation massive de la société.

² Georg Simmel, *Sociologie et épistémologie*, Paris : PUF, 1981.

³ Marcel Mauss, *Œuvres, T. 2 Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris : Minuit, 1969.

⁴ G.H. Mead, *L'esprit, le soi et la société*, Paris : PUF, 2006.

⁵ Ceci dit, les sociologues ne sont ni les premiers ni les seuls penseurs à s'être intéressés au jeu. Au Ve siècle avant notre ère, Héraclite dit du temps (de la durée) qu'il est un enfant jouant au trictrac. À la fin du XVIIIe siècle, Schiller, dans ses *Lettres pour l'éducation esthétique de l'homme* (Paris, Aubier, 1992), considère le jeu comme l'espace véritable de la liberté de l'homme. Dans la première moitié du XXe siècle, Freud, dans ses études sur le rêve, traite du jeu en opposant le principe de réalité (le travail) au principe de plaisir. Durant la même période, Wittgenstein conçoit discours et énoncés comme jeux de langage.

⁶ Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris : Minuit, 1979.

développée par Wittgenstein. Ainsi, dans le contexte d'un abandon des *métadiscours*, la pensée sociologique, qui se présente d'abord comme une science positive, cherche à penser la société en dehors de toute référence à un principe transcendant. Ce refus de penser la totalisation du devenir socio-historique fait intervenir le concept de jeu en tant que substitut d'un centre manquant, entendu qu'en refusant toute référence à un principe transcendant, ce qui, auparavant, se situait au centre de la vie sociale et de la pensée sur la vérité du monde, comme par exemple, les mythes chez les Grecs, Dieu chez les chrétiens du Moyen Âge, la Raison pour les modernes, tombe en discrédit et laisse ce centre inoccupé. Le jeu est, à ce titre et selon une expression de Jacques Derrida, mouvement de la substitution et de la *supplémentarité*⁷. En l'absence d'un référent transcendant, ce qui se supplée au centre manquant est un supplément, un excédent. Et il faut, précise Derrida, prendre l'action de suppléer dans son double sens, c'est-à-dire l'action de combler en ajoutant et l'action de combler en remplaçant. En ce sens, le jeu ajoute, car il remplace quelque chose qui manque.

Alors que l'ethnologie, comme l'indique Derrida, naît au moment où la culture européenne cesse de se percevoir en tant que culture de référence, la sociologie, quant à elle, émerge dans le contexte des démocraties de masse naissantes. Ainsi, la sociologie naît avec l'industrialisation, l'urbanisation, l'immigration massive, l'accroissement de la différenciation fonctionnelle de la société et aussi avec l'instauration du suffrage universel et la reconnaissance universelle de la qualité de personne à tous les membres de la société. Dans ce contexte, la vie sociale ne trouve plus son centre dans la figure d'un héros, ni dans celle d'un monarque, ni au sein d'aucune classe particulière comme la bourgeoisie ou l'aristocratie. C'est plutôt la figure abstraite de la *personne* – qui comprend toutes les personnes, n'importe quelle personne et personne en particulier – qui apparaît centrale à la vie sociale démocratique. Mais ce centre – la *personne* – est à vrai dire décentré (puisque tout le monde est *personne*) et vide (puisque personne n'est *personne*). De plus, le pouvoir se rapportant à la vie sociale démocratique de masse est également un centre vide que la spéculation idéologique prend en charge de remplir. Cette double vacuité ouvre l'espace de ce que l'on peut, à la suite de Thierry Hentsch, nommer le *jeu de la démocratie*⁸.

Ce jeu de la démocratie de masse est fondamentalement un jeu de représentation. Dans de telles démocraties, la règle de la majorité constitutive de la représentation et de la légitimité du pouvoir apparaît comme supplément et comme suppléant : la règle de la majorité, qui est garante de la

⁷ Jacques Derrida, « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », In *L'écriture et la différence*, Paris : Seuil, 1967, p. 423.

⁸ Thierry Hentsch, « Le jeu démocratique », In D. Jeffrey et R. Bélanger (dir.), *Le jeu et ses enjeux éthiques*, Montréal : Fides, 1996, p. 43-62.

souveraineté du peuple ou de la nation, s'est suppléée à l'ordre de Dieu. L'arbitraire du plus grand nombre remplace l'arbitraire de Dieu ou de la monarchie, mais dans ce jeu de substitution, ce à quoi la majorité se substitue, c'est-à-dire l'unité de la totalité et du devenir de la société, ne lui préexiste pas, car ce que concède le peuple à ses représentants, c'est-à-dire la totalité de la chose publique et son devenir, le peuple n'en dispose pas lui-même. Alors que la *personne* apparaît comme la figure centrale de la vie sociale des démocraties de masse, la masse des individus concrets n'occupe cependant pas le centre du pouvoir : l'individu ordinaire – l'homme de la masse – vote pour qu'un autre individu le représente. De plus, le jeu de la représentation démocratique implique également le « faire semblant » du jeu de la représentation théâtrale avec tout ce que cela implique comme ritualisation, simulation, illusion et mise en scène : « Le spectacle de la politique [...] offre un divertissement [...] qui pourra scandaliser, étonner ou faire rire. La valeur d'un scandale se mesure à sa puissance dramatique [...] Derrière la comédie, comme souvent, se dissimule une nécessité tragique »⁹. En somme, sociologie, démocratie de masse et jeu sont intimement liés. D'ailleurs, Simmel, un des premiers sociologues à s'être penché sur le jeu, avance qu'en démocratie, on fait *comme si* tous les individus étaient égaux et en ce sens, la participation démocratique se présente comme un jeu, celui de l'égalité. Ce jeu exige tact et artifice et il est dépourvu d'autres finalités que de faire *comme si* tous les individus étaient égaux, et en ce sens, la démocratie se veut ici jeu de la socialité et de l'égalité.

Ceci dit, l'intérêt sociologique pour le jeu ne se limite pas aux fondateurs de la discipline. Vers le milieu du XXe siècle, l'historien néerlandais Johan Huizinga signe un ouvrage intitulé *Homo Ludens* dans lequel il soutient la thèse selon laquelle la culture se joue et même qu'elle naît et qu'elle se déploie dans le jeu¹⁰. Cet ouvrage, qui est aujourd'hui considéré comme un classique de la littérature sur le jeu en sciences sociales, est d'ailleurs cité dans à peu près toutes les études sociologiques portant sur le jeu. À ce titre, le jeu continue, à l'heure actuelle, de susciter l'attention de la sociologie. Depuis une trentaine d'années, nombre d'études ont témoigné de l'intérêt pour le jeu¹¹. Prenant le jeu parfois comme phénomène social, parfois comme concept, les études récentes rendent compte d'une grande diversité de considérations sur le sujet. Le jeu renvoie, de manière pêle-mêle, aux loisirs et aux sports, à la pédagogie, à l'art, à l'économie, au risque social, au droit, à la démocratie,

⁹ Ibid., p. 54.

¹⁰ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.

¹¹ Voir notamment J. Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Paris : Balland, 1980. F. Ost et M. van de Kerchove (dir.), *Le jeu : un paradigme pour le droit*, Paris : Librairie générale de droit et de jurisprudence, 1992 ; E. Hamilton-Smith (dir.), *Loisir et société. Le jeu : miroir de la société*, Vol. 17, no 1, 1994 ; D. Jeffrey et R. Bélanger (dir.), *Le jeu et ses enjeux éthiques*, Montréal : Fides, 1996 ; N. Heinich, *Le triple jeu de l'art contemporain*, Paris : Minuit, 1998 ; P. Bouvier (dir.), *Socio-Anthropologie. Jeux/sports*, no 13, 2003 ; P. St-Germain et G. Ménard (dir.), *Des jeux et des rites*, Montréal : Liber, 2008.

etc. Bref, depuis une centaine d'années, la sociologie s'interroge fréquemment et de diverses manières sur le jeu.

Or, bien que les différentes études sociologiques sur le jeu contribuent, chacune à sa manière, à enrichir le sens et la portée du phénomène et du concept de jeu, la diversité des considérations sociologiques qui en résulte est telle qu'elle donne lieu à un certain éclectisme qui finit par voiler ce qu'est le jeu, à la fois comme concept et comme phénomène. Ce voilement ou ce recouvrement du jeu par les discours que les sociologues et autres penseurs tiennent sur lui témoigne d'un certain formalisme du rapport de connaissance qui est à l'œuvre, à divers degrés, dans ces discours. Ce rapport de connaissance, que je nommerai, à la suite de Hegel, entendement, souffre de se rapporter à ses objets « en séparant et en abstrayant »¹². Ainsi, les catégories qui sont mobilisées par les théories sociologiques sur le jeu ne sont pas les mêmes d'une étude à l'autre. Alors que chez certains sociologues, que l'on peut associer à un courant situationniste ou interactionniste, les catégories de rôle, d'acteur, de scène, de coulisses, de mise en scène, de règle, d'équipe sont constitutives du jeu ; pour d'autres, qui se rapportent plutôt à une approche moniste ou holiste, le jeu, compris comme un phénomène total, apparaît comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et/ou fictive ; enfin, pour les sociologues s'inspirant des mathématiques et campant la posture de l'individualisme méthodologique, les catégories fondamentales du jeu sont la rationalité, les stratégies, la maximisation des gains, les règles, l'incertitude, le risque et l'information. Bref, à observer les catégories que les différentes études sociologiques tiennent pour fondamentales, il semble qu'elles renvoient à différents jeux et à différents concepts de jeu. Il importe donc de dépasser ces positions tout en conservant leurs contributions respectives, c'est-à-dire qu'il s'agit de les faire tenir ensemble au sein d'un même discours et donner ainsi une unité à la pensée sur le jeu. Cet effort de synthèse – le « *faire-tenir-ensemble* » – correspond à l'exigence formulée par la philosophie herméneutique de Hans-Georg Gadamer d'une « fusion des horizons » : opération qui consiste à s'approprier la question à laquelle un texte répond et à laquelle il nous convie, afin de reconquérir les concepts et représentations qui l'ont tissé et les inclure dans notre propre compréhension¹³. En ce sens, cette thèse se veut une étude théorique et épistémologique visant la formulation du concept de jeu ; étude qui prend ancrage dans la tradition sociologique, prise ici comme *horizon d'interrogation* et de *signification* à l'intérieur duquel l'examen du jeu sera ici conduit.

¹² Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques. La science de la logique*, Paris : J. Vrin, 1979, p. 510.

¹³ H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, Paris : Seuil : 1996.

Dans la mesure où il s'agit ici de dépasser le formalisme à l'œuvre dans la pensée et les études sociologiques sur le jeu, il importe de s'attarder à ce qui se joue dans le jeu, c'est-à-dire dans le jeu pris dans sa manifestation phénoménale, et de dégager l'essence dialectique de sa structure pour ainsi (re)formuler un concept sociologique de jeu. Cette formulation doit bien sûr tenir compte des catégories du jeu déjà identifiées par la sociologie, puisque, comme l'indique Hegel, l'entendement est un passage nécessaire à la compréhension de l'objet visé car l'entendement, puisqu'il sépare, abstrait, classifie et « légifère », est garant de l'intelligibilité. Et pour arriver à dépasser les limites du rapport de connaissance de l'entendement, je propose ici d'en appeler à une sociologie réflexive issue de la rencontre de l'herméneutique gadamérienne et de la dialectique hégélienne.

Dans l'herméneutique de Gadamer, le jeu apparaît comme le mode d'être de l'œuvre d'art. De façon générale, l'herméneutique se définit comme l'art de la compréhension et de l'interprétation. Chez Gadamer, cet art de la compréhension se présente comme un dialogue, comme un jeu d'échange, comme un mouvement réciproque de va-et-vient qui exige une ouverture à l'autre et dans lequel la légitimité du propos de l'autre et la possibilité d'une entente, d'un partage sont présumées par les participants de l'échange. Le dialogue implique donc l'idée d'une réciprocité de la question et de la réponse. Pour Gadamer, il importe d'interroger l'autre (le texte, l'œuvre d'art, un épisode historique, un fait social, etc.) en s'appropriant son interrogation et en présumant de la vérité à laquelle il nous convie¹⁴. Le langage s'accomplit donc dans le dialogue ; il est le cœur, le milieu, le médium de l'entreprise herméneutique. Le langage, dit Gadamer, est l'être qui peut être compris¹⁵. De plus, il n'y a pas, pour Gadamer, de point-zéro de la signification ou de la vérité : nous sommes toujours déjà en route. En d'autres termes, tout acte discursif tout comme chaque mot que nous employons impliquent du « déjà dit », du « déjà là » qu'on ne peut ni nier ni choisir : la vérité se situe dans le jeu d'échange entre deux consciences à la recherche d'un point commun, d'un sens partagé. Ceci dit, si le langage est centre, milieu, cœur, cela implique qu'il connaît des limites ou encore que quelque chose se situe en ses marges, et c'est ici que le jeu et l'art interviennent. Dans son analyse du statut de l'œuvre d'art, Gadamer fait jouer au jeu le rôle qu'il assigne au dialogue dans son commentaire sur les sciences de l'esprit. En ce sens, le jeu est une sorte de dialogue prélangagier¹⁶. Ainsi, ce qui constitue le cœur de la pensée herméneutique de Gadamer, c'est-à-dire le dialogue, tire son origine dans une activité, le jeu, qui se rapporte d'abord au corps : « Pensons par exemple au jeu du nourrisson avec ses propres doigts,

¹⁴ « La philosophie herméneutique ne se comprend pas comme une position absolue, mais comme un chemin voué à l'expérience. Elle insiste pour dire qu'il n'y a pas de plus haut principe que celui qui consiste à rester ouvert au dialogue. Et cela veut toujours dire qu'il faut reconnaître au préalable la légitimité possible, voire la supériorité de son interlocuteur ». H.G. Gadamer, *La philosophie herméneutique*, Paris : PUF, 1996, p. 57.

¹⁵ H.G. Gadamer, *Vérité et méthode*, op. cit., p. 500.

¹⁶ H.G. Gadamer *La philosophie herméneutique*, op. cit., p.178.

à ses mouvements, a fortiori au jeu qui implique l'autre »¹⁷. En établissant ainsi la position du jeu par rapport au langage, Gadamer rejoint la thèse du psychanalyste Donald W. Winnicott pour qui le jeu, compris comme un agir transitionnel ou encore comme une activité impliquant au moins un objet transitionnel, mène au « je »¹⁸. Or, en tant que l'agir transitionnel ou le dialogue prélangagier se situe précisément à l'endroit où le langage et les autres formes du symbolique sont appelés à s'investir, il appert que le jeu se donne comme une capacité ou une disposition naturelle de l'homme ; capacité qui distingue et unit la subjectivité et l'objectivité.

Le jeu, précise Gadamer, tient à un mouvement de va-et-vient qui s'engendre comme par lui-même. En ce sens, le véritable sujet du jeu est le jeu lui-même, mais il n'est réellement que lorsqu'il est joué, c'est-à-dire actualisé, par ceux qui y prennent part. Dans cette actualisation, le jeu rend visible ou manifeste le mouvement de va-et-vient qui constitue son essence, et puisqu'il est ici question d'une manifestation, le jeu suppose, et même exige, un regardant, un spectateur. L'être achevé du jeu est donc la représentation, et en ce sens, celui qui « assiste au jeu » participe pleinement de ce jeu. Le jeu implique donc toujours la participation d'autrui : le partenaire, l'adversaire et surtout le spectateur du jeu.

Ces considérations de Gadamer sur le jeu témoignent d'un parti pris pour le jeu de la représentation théâtrale. C'est d'ailleurs au travers du concept de catharsis qu'il identifie le plaisir qu'éprouve le spectateur qui assiste au jeu du théâtre. On assiste à une pièce de théâtre (tout comme on contemple un tableau ou on lit un roman) et on se plie à son jeu – on se laisse saisir par la crainte, la pitié ou le rire qu'il suscite – pour le plaisir que cela procure. Et le plaisir lié à cette expérience participe d'un mode de connaissance, celui de connaître à nouveau, d'une nouvelle manière et sous un autre angle ce qui est déjà connu. En d'autres termes, le théâtre est un « *faire-voir-autrement-le-monde* » et un « *voir-faire-autrement-le-monde* ». Et l'expérience que l'on fait de ce « faire-voir » et de ce « voir-faire » relève d'un processus de *re-connaissance*. La participation du spectateur tient à sa capacité d'identifier l'être de l'œuvre, de saisir l'identité propre de l'œuvre ou encore, de s'approprier la question à laquelle elle répond et à laquelle elle nous convie. En ce sens, le rôle du spectateur est d'appréhender l'œuvre en sa vérité, de faire advenir la signification qui s'y présente et d'actualiser ce qu'elle dit. Pour Gadamer, l'œuvre est dépositaire d'un quelque chose à *comprendre*. L'art apparaît donc comme une co-activité ou comme un dialogue qui met en scène un *quelque chose à comprendre* que l'artiste a déposé dans l'œuvre et un récepteur (le spectateur, le lecteur, etc.) qui répond à la

¹⁷ Ibid.

¹⁸ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris : Gallimard, 1975.

question posée par l'œuvre et y re-connaît quelque chose ; cette co-activité exige de la part des participants qu'ils se mettent en jeu. L'identité de l'œuvre suppose donc variations et différences quant à sa compréhension, car celui qui accueille l'œuvre la (re)fait et la (re)conduit par son écoute, son regard, sa lecture. En ce sens, une œuvre se (ré)actualise constamment, elle n'est jamais exactement la même, aucune expérience n'épuise entièrement son sens. La variation fait donc figure d'un espace de jeu, d'un espace de liberté, de plaisir et d'effort.

Ceci dit, je partage avec Gadamer ce parti pris pour le jeu de la représentation théâtrale, et ce, d'une part parce que le jeu est la constante du théâtre. Il est dans l'essence du théâtre d'être joué, de se jouer. Alors que les formes et les contenus des œuvres changent, de même que les goûts et préférences des publics se transforment, le jeu, lui, participe toujours et sous toutes ses coutures à la représentation théâtrale : jeu des praticiens, jeu des spectateurs, mais aussi jeu avec le temps, l'espace, et la lumière, jeu de la variation du sens, etc.¹⁹. D'autre part et plus fondamentalement, le théâtre, pris en sa qualité d'art mimétique (Aristote), se présente comme la forme de jeu la plus apte à « faire-voir » et à « voir-faire » autrement le monde social, c'est-à-dire en le faisant voir et en le voyant faire à la fois comme identique et différent de lui-même. Cette co-présence du différent et de l'identique, qui est immanente au jeu de la représentation théâtrale, apparaît comme un indice de son essence dialectique. La comédie et la tragédie, formes poétiques à l'origine du théâtre occidental, se présentent, selon cette perspective, comme des modes de compréhension et de représentation de l'identité de la différence sociale et de la différence de l'identité sociale²⁰. Ainsi, la tragédie et la comédie questionnent nos manières habituelles d'action et d'interaction lorsque ces dernières sont invalidées ou à tout le moins éprouvées par le devenir effectif de la vie sociale et de la transformation des rapports de signification, c'est-à-dire lorsque le sens oscille, que la confusion règne et que l'indifférenciation de ce qui est juste et injuste, divin et humain, sacré et profane, vrai et faux, laid et beau s'est immiscée au cœur des rapports sociaux. Du côté de la tragédie, le sens établi, c'est-à-dire les réponses que donnent un groupe social aux questions qui le préoccupent, se scinde et se particularise en prenant corps dans la figure d'un héros dont les actions paraissent démesurées ou plus grandes que nature. Du côté de la comédie, le sens établi se trouve dans une sorte de désuétude dont témoignent l'inadéquation des actions et la petitesse des personnages qui y prennent part. En d'autres termes, dans la tragédie et dans la comédie, l'identité sociale apparaît selon une différence de grandeur : dans la tragédie, elle paraît plus grande qu'elle ne l'est réellement et, à l'inverse, dans la comédie, elle s'y montre plus petite que ce qu'elle est véritablement. Bref, le tragique excède l'identité et le comique la prend en défaut.

¹⁹ À cet égard, voir C. Biet et C. Triau, *Qu'est-ce que le théâtre?*, Paris : Gallimard, 2006, p. 11-12.

²⁰ À ce sujet, voir M. Meyer, *Le comique et le tragique*, Paris : PUF, 2003.

L'espace d'interrogation qui s'ouvre avec le théâtre et qui fait apparaître la logique question-réponse de notre rapport au monde révèle, en réalité, la structure dialectique du jeu théâtral. En fait, au travers de la comédie et de la tragédie, non seulement le théâtre interroge le sens et l'ordre du monde en montrant un homme chuter du fait de l'excès tragique de ses actions ou du fait du défaut comique de sa conduite, mais il montre également qu'au travers de sa pratique, ce à quoi se mesurent l'identité et la différence du groupe social se situe à même le monde social – puisque le théâtre se joue dans la société. Ainsi, en tant que le théâtre exige des « regardants » et des « regardés », cela implique d'un côté un « agir sollicitant » et de l'autre un « agir sollicité ». Mais alors, lequel de ces deux « agir » interroge et lequel répond? Est-ce le spectateur qui interroge, questionne et sollicite le spectacle? Ou, à l'inverse, est-ce le spectacle qui, en tant qu'il est le dépositaire d'un quelque chose à comprendre, convie et interroge le spectateur? Les deux, bien sûr, interrogent et répondent, car les regardants et les regardés sont les deux faces d'une même pièce. Il semble que la différence soit ici interne au phénomène théâtral qui, lui-même, est à la fois identique et différent du monde social, puisque le théâtre, en sa qualité d'art mimétique, contient à la fois le monde social et ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire sa surélévation et son inversion ou encore : le monde de la démesure de l'excès tragique et le monde à l'envers du défaut comique.

Ceci dit, l'exigence de compréhension d'une œuvre et le jeu d'interprétation de l'expérience de l'art théâtral supposent un regard cultivé, une subjectivité dépositaire d'une expérience culturelle et sociale. C'est donc de manière référentielle que les œuvres font sens, c'est-à-dire qu'elles nous parlent, nous interrogent et nous répondent en ce qu'elles se rapportent au symbolique. Le symbole est ce qui nous permet de re-connaître²¹, c'est-à-dire de connaître à nouveau, et en ce sens, il renvoie à ce qu'il n'est pas, il rend présent la signification de quelque chose d'autre. Le symbole est donc un fragment qui unit au tout ; il est à la fois signification et présence (ou être). En tant qu'il renvoie non seulement à une signification, mais aussi à la présence (ou à l'être) d'une signification, le symbole est donc l'être-là de la signification, ce qu'on peut appeler une représentation. Et dans la mesure où le jeu d'actualisation d'une œuvre n'épuise jamais le sens de l'œuvre, il donne plutôt lieu à une interprétation qui remplace l'interprétation précédente, et à ce titre, ce jeu apparaît comme un *surcroît d'être*, un ajout ou encore un *supplément* dirait Derrida.

²¹ D'ailleurs, le symbole, en grec *symbolon*, désigne d'abord un disque ou un tesson coupé en deux et dont chacune des moitiés est détenu par un hôte et son invité, ce qui leur permet de se reconnaître s'ils se rencontrent plusieurs années après leur rencontre initiale.

Cette idée d'un supplément ou d'un surcroît participe également au parcours même qu'emprunte Gadamer pour conceptualiser le jeu, à savoir : le parcours de la métaphore. Par la métaphore, « la véritable signification "originale" ressort comme si elle était mise en relief »²². En fait, c'est en se rapportant à des considérations sur l'emploi du mot « jeu » dans diverses expressions langagières – le jeu de la lumière, le jeu des vagues, le jeu d'une pièce dans un roulement à bille – que Gadamer définit le jeu en tant que mouvement de va-et-vient. Bref, le jeu est ici pris dans son sens métaphorique. Ce recours à la métaphore s'oppose à la logique d'abstraction et d'induction qui postule l'existence d'essences hors du domaine de la représentation. La métaphore montre que la pensée ne procède pas par abstraction ou par induction, elle procède plutôt par transposition, par un effort de saisie des ressemblances et par la recherche d'un point commun. Ce point commun ne relève pas d'une universalité absolue, il renvoie au processus de formation (*Bildung*) conceptuelle, c'est-à-dire aux différentes variations de sens produites au travers de l'expérience. À ce titre, l'art de la métaphore tient lieu du « mauvais infini » hégélien, c'est-à-dire le processus infini par lequel la signification passe d'une finitude à une autre. Dans cette perspective, les mots se présentent comme des figures où s'incarne le sens au sein d'un discours ; incarnation qui peut être approfondie, transposée, comprise, transmise, etc. La pensée logique, précise Gadamer, dépend de cette *métaphoricité* fondamentale : toute explication logique passe par les figures de sens de la parole et du discours. En d'autres termes, la pensée ne peut pas se passer des mots. Les mots sont des médiations nécessaires à la pensée, et la pensée se forme au travers des ressemblances, elle chemine en faisant des liens, des rapprochements, etc. En somme, la métaphore fait œuvre d'un jeu de *supplémentarité*, car la signification mise en relief par la figure métaphorique accroît ou relève le sens de la figure « originale », et ce sens lui-même ne préexiste pas à son incarnation dans des mots.

Gadamer procède donc à une herméneutique du jeu en passant par le détour de la métaphore mais il n'établit par là qu'une phénoménologie succincte et partielle du jeu. Afin de répondre à l'exigence d'une formulation d'un concept sociologique de jeu à partir de la manifestation phénoménale du jeu, je propose de recourir à la *Phénoménologie de l'esprit* et à la *Philosophie de l'esprit* de Hegel²³. Certes, Hegel n'y traite pas du jeu, mais le traitement dialectique qu'il applique à la connaissance et au savoir de l'esprit paraît adéquat à la connaissance et au savoir du jeu. Autrement dit, il s'agit de penser le jeu à la manière qu'a Hegel de penser l'esprit. Alors que la *Phénoménologie de l'esprit* concerne la manifestation de l'esprit dans le domaine de la conscience philosophique

²² H.G. Gadamer, *Vérité et méthode*, op. cit., p. 121.

²³ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, Paris : Aubier, 1991. Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III – La philosophie de l'esprit*, Paris : Vrin, 1988.

moderne bourgeoise, la phénoménologie du jeu ici proposée vise la manifestation du jeu dans le domaine de la conscience sociologique postmoderne. De Hegel, je retiendrai d'abord l'idée que le vrai est sujet et médiation et je la transposerai au phénomène du jeu, c'est-à-dire en pensant le jeu comme sujet et médiation. En fait, cette idée que le jeu est un sujet ou un *subjectum* fut développée, comme on l'a vue, par Gadamer. Au moment de définir le jeu comme mouvement de va-et-vient qui se déploie comme par lui-même, Gadamer fait remarquer que le jeu est joué (on joue à quelque chose) et qu'il se joue (quelque chose est en jeu). Ainsi, ceux qui jouent, les joueurs, ne sont pas sujets du jeu. Mais en jouant, ils organisent le mouvement de va-et-vient intrinsèque au jeu et, du coup, ils le configurent et lui confèrent ainsi la qualité de représentation, prise ici comme un espace de médiation.

Ceci dit, cette idée du jeu comme sujet implique que le jeu a une « vie », c'est-à-dire qu'il connaît un développement ou un devenir. À ce titre, la dialectique hégélienne mise en œuvre dans la *Phénoménologie de l'esprit* peut servir de modèle, puisque cette dernière se présente comme un enchaînement de différentes figures de la conscience (certitude sensible, perception, entendement) qui, en se développant, c'est-à-dire en s'élevant à la figure de la conscience de soi puis à celle de la Raison, se forment et s'objectivent au travers de figures culturelles pour enfin réaliser l'esprit absolu²⁴. Bref, Hegel, au travers du développement d'un ensemble de figures, indique le chemin parcouru par l'esprit dans sa réalisation : la phénoménologie est, en d'autres termes, mouvement de l'apparaître.

Ce mouvement de l'apparaître, cet advenir phénoménologique du savoir se structure de manière dialectique, puisque : « L'apparition est le naître et disparaître, qui lui-même ne naît ni ne disparaît, mais est en soi, et constitue l'effectivité et le mouvement de la vie de la vérité »²⁵. En d'autres termes, la conscience est *intermédiée*, elle distingue en son sein même ce qu'elle est et ce à quoi elle se rapporte ou, en d'autres termes, elle distingue qu'il y a quelque chose pour elle (son savoir) et qu'il y a quelque chose en-soi (la vérité de la chose visée). Bref, ce qui est connu, ce qui *est* pour la conscience est un *pour-soi* de la conscience et ce pour-soi se distingue de l'*en-soi* de la chose examinée. Cet en-soi, la vérité, se présente d'abord en tant qu'*idée de la vérité*, mais dans sa réalisation complète ou dans son être achevé, le savoir et la vérité se conforment. Ce qui apparaissait d'abord comme simple idée de la vérité apparaît alors comme concept :

L'être est absolument intermédié – il est un contenu substantiel qui est tout aussi immédiatement propriété du Je, est dans la modalité du Soi-même, ou encore : est le concept.

²⁴ On retrouve ici, mais du point de vue de la conscience, les trois moments de *La philosophie de l'esprit* de Hegel : l'esprit subjectif, l'esprit objectif et l'esprit absolu.

²⁵ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 57.

C'est par là que se conclut la phénoménologie de l'esprit. Ce que l'esprit se prépare en elle, c'est l'élément du savoir. Or, dans cet élément, les moments de l'esprit se répandent sous la forme de la simplicité qui connaît son objet en ce que cet objet c'est elle-même²⁶.

Ceci dit, l'expérience que fait la conscience dans le passage d'une figure de l'esprit à une autre est un labeur désespérant, un calvaire, car, dit Hegel, elle éprouve, à chaque passage, une perte d'elle-même, puisqu'elle y perd sa vérité. Ainsi, la certitude sensible, par exemple, fait l'épreuve de sa propre perte dans son incapacité de connecter la multitude des propriétés de la chose examinée, et cette perte la fait passer à une autre figure de l'esprit : la perception. Cette perte ou négation n'est cependant pas pur néant, pur vide, car la négation est ici déterminée par un contenu. Ainsi, la progression d'une figure de l'esprit à une autre de même que le but de cette progression relèvent de la nécessité, puisque la conscience comporte en son sein même la mesure de référence qui valide son savoir.

En somme, partant de l'idée que la conscience comporte l'identité et la différence (« conscience de ce qui à ses yeux est le vrai, et conscience de savoir qu'elle en a »²⁷), la conscience, dit Hegel, arrive à vérifier par elle-même et par comparaison si son savoir se conforme à la vérité. On peut donc dire que la conscience, en tant qu'elle est *intermédiée*, est à elle-même sa propre unité de mesure. La conscience sait quelque chose sur quelque chose, c'est-à-dire ce qui, pour elle, est le vrai dans la chose examinée ou encore la vérité qu'elle croit savoir de la chose. Mais la conscience sait qu'elle sait quelque chose sur quelque chose, c'est-à-dire le vrai de ce qui, pour elle, est le vrai *en-soi* de l'objet. La comparaison de ces deux termes – le savoir qu'a la conscience de la chose examinée et le savoir qu'a la conscience de la vérité de la chose en elle-même – s'effectue à même la conscience qui découvre ainsi s'il y a correspondance ou non-correspondance entre l'en-soi et le savoir de cet en-soi. En l'absence de correspondance, l'effort, le dur labeur désespérant de la conscience engagée dans son itinéraire vers la vérité du concept consiste à faire correspondre ce qui *est pour* la conscience avec ce qui est *en-soi*. Mais au travers de cet effort par lequel le savoir change, c'est-à-dire dans le passage à une nouvelle figure de la conscience, l'objet lui-même change également. Et à l'inverse, le nouvel objet issu de l'inadéquation du savoir qu'avait la conscience de l'objet précédent appelle un nouveau savoir, une nouvelle figure de la connaissance. Ce mouvement dialectique de négation/affirmation s'exerce donc à la fois sur le savoir et sur l'objet (du savoir). L'épreuve que subit la conscience au travers de ce mouvement dialectique, Hegel la nomme *expérience*.

²⁶ Ibid., p. 51.

²⁷ Ibid., p. 88.

L'expérience que fait la conscience du savoir et de la vérité relève donc d'une nécessité : il est nécessaire de passer à une autre figure de la conscience lorsque le savoir qu'a la conscience d'un objet ne correspond plus à l'en-soi de cet objet, et ce dans la mesure où, pour la conscience, le vrai est identique à lui-même, il est dépourvu de contradictions et il doit également être identique au savoir de la conscience. Au travers de l'expérience donc, naît un nouvel objet. Cette naissance s'effectue, en quelque sorte, sans que la conscience sache comment cela s'est passé. Ici intervient le *pour-nous* de l'*être-en-soi*. Là où la conscience est occupée à faire l'expérience qui la pousse à emprunter une nouvelle figure et qui fait naître un nouveau contenu, la conscience examinante – le moment du *pour-nous*, nous qui faisons l'examen du parcours de la conscience en lisant la *Phénoménologie de l'esprit* – voit le mouvement lui-même, le devenir esprit de la conscience naturelle. En d'autres termes, le contenu que le phénoménologue examine est en réalité le contenu-de-l'objet-pour-la-conscience et donc, ce qui pour la conscience est naissance d'un nouvel objet est *pour-nous*, mouvement et devenir.

Ainsi, non seulement l'esprit se manifeste-t-il selon le mode dialectique, mais l'exposition même de son parcours, exposition faite par Hegel ou encore par la conscience examinante, relève également d'un mouvement dialectique. En d'autres termes, l'examen du parcours de la conscience, c'est-à-dire la méthode d'exposition de son itinéraire, se conforme à son objet en ce que tous deux sont dialectiques. De plus, puisque le devenir et le mouvement sont l'objet du *pour-nous* (la conscience examinante), cela signifie que nous sommes impliqués dans le parcours de la conscience : ce moment de la dialectique hégélienne correspond à l'idée défendue par Gadamer d'une mise en jeu et d'une épreuve de soi dans l'acte de compréhension. Ainsi ce parcours, dans la mesure où il nous implique, est rétrospectif et en ce sens, il faut lire la *Phénoménologie* à rebours : le véritable point de départ de la *Phénoménologie de l'esprit* n'est pas la conscience naturelle puisque la conscience cultivée qui s'en ressaisit est déjà réalisée et ne fait qu'examiner, en le reconduisant, le parcours de sa réalisation. En d'autres termes – ceux de Gadamer : « La gradation des figures de l'Esprit est en quelque sorte esquissée à partir de leur achèvement, et non pas déductible à partir de leur commencement »²⁸.

Cette idée d'un parcours inversé joue un rôle fondamental à la critique du savoir absolu. Pour réitérer de nouveau l'idée de Gadamer, il n'y a pas de point-zéro de la signification, ni commencement absolu ni fin absolue : nous sommes toujours déjà en route. À cet égard, il affirme se faire le défenseur de ce que Hegel nomme le « mauvais infini », c'est-à-dire le déploiement du sens ou du devenir vrai du monde en considération non pas d'un principe médian absolu, mais en considération de la

²⁸ H.G. Gadamer, *L'art de comprendre I. Herméneutique et tradition philosophique*, Paris : Aubier/ Montaigne, 1982, p. 168.

possibilité du dépassement des limites de l'expérience du langage et d'une ouverture du sens dont la vérité reste inépuisable. En ce sens : « Une expérience parfaite n'est pas achèvement du savoir, mais ouverture parfaite à de l'expérience nouvelle »²⁹. Bref, là où Hegel situe l'esprit absolu, Gadamer en appelle au symbolique.

Enfin, l'idée d'un enchaînement de différentes figures, telle que la développe Hegel, implique que les figures qui sont dépassées sont tout de même conservées. C'est ce qu'exprime le terme *Aufhebung*, conventionnellement traduit par « abolition ». Ainsi, par exemple, la conscience naturelle n'est pas détruite ou annihilée par la figure de l'esprit qui la suit – la conscience de soi –, elle perd plutôt sa primauté, elle n'est plus la médiation principale, puisqu'elle apparaît alors elle-même médiatisée par la conscience de soi. À vrai dire, l'*Aufhebung* participe fondamentalement au processus de formation (*Bildung*) qui consiste en l'arrachement de l'homme de son état de nature immédiate (physique, biologique) pour l'élever à sa nature propre qui est d'être un être spirituel. Ainsi, l'*Aufhebung* rend possible la sédimentation nécessaire à la transmission culturelle et au maintien des formes culturelles. Ce processus implique donc les questions du devenir et de la durée :

[T]out individu singulier parcourt aussi les différents degrés de culture de l'esprit universel, mais comme autant de figures déjà déposées par l'esprit, comme des étapes d'un chemin déjà frayé et aplani ; de même que, ce qui est pour des connaissances, nous voyons ce qui, à des époques antérieures, occupait l'esprit mûr des hommes descendre au niveau de connaissances, d'exercices, voire de jeux du jeune garçon, et que dans la progression pédagogique nous reconnaissons, comme re-dessinée en ombres chinoises, l'histoire de l'acculturation [*Bildung*. *Au sens de formation à et par la culture*] du monde³⁰.

Ceci dit, la mise en œuvre de la dialectique hégélienne et du processus de suppression-conservation qui la travaille posent l'exigence de penser la chose « jeu » au travers de sa manifestation phénoménale et non en abstrayant et en séparant le savoir du phénomène, comme c'est le cas avec l'entendement. Or, en tant que j'adopte ici un parti pris pour le jeu de la représentation théâtrale, c'est au travers de la lecture et de l'interprétation des œuvres théâtrales de Samuel Beckett que le travail de formulation du concept de jeu sera principalement conduit³¹. Le fait de retenir le théâtre de Beckett comme manifestation phénoménale emblématique du jeu de la représentation théâtrale se fonde sur un

²⁹ Ibid.

³⁰ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 45.

³¹ Ceci dit, je m'attarderai également au jeu d'échecs et au hockey pour conduire cet examen du phénomène du jeu qui est nécessaire à la formulation de son concept, car, d'une part, la longévité des échecs leur donne une profondeur historique et leur confère une valeur (quasi) universelle qui fait en sorte que ce jeu est désormais pratiqué à peu près partout dans le monde et ce depuis plusieurs siècles. D'autre part, le hockey, pris ici en tant que forme populaire et spectaculaire du jeu, paraît tenir un rôle fondamental à l'identité de la différence et à la différence de l'identité de l'ordre social contemporain, du moins au Québec et au Canada.

ensemble de raisons. C'est d'abord en raison du fait que, dans les pièces de Beckett, l'action elle-même se fait jeu ou, pour le dire autrement, le théâtre de Beckett se joue en jouant à jouer. Dans les pièces de Beckett, il n'y a pas vraiment d'intrigue et les personnages y apparaissent comme pris dans un jeu avec le sens et les significations du monde. Et à ce titre, le comique et le tragique renvoient ici à l'action et au jeu de la signification. Dans sa dimension comique, l'action y prend forme d'un discours inintelligible ou défectueux, et en ce sens, le comique beckettien se joue au travers d'une sorte d'incongruité ou d'un contraste contradictoire, dirait Hegel, entre la signification et les moyens adoptés pour signifier. Sur le plan tragique, le jeu théâtral, chez Beckett, se présente comme un excès de signification qui déborde le langage, c'est-à-dire que l'action de la signification qui, cherchant à faire sens par la parole d'un monde dans lequel « ça » parle de toute part et dans toutes les directions, se retourne et finit par se taire. En d'autres termes, l'incongruité comique et la démesure tragique, chez Beckett, font toutes les deux figure d'un jeu entre le fond et la forme de l'expression, entre parole et langage. Le théâtre de Beckett est à la fois un jeu d'excès et de défaut de la signification. Cet excès et ce défaut renvoient, par ailleurs, à une tension entre le langage et la communication. En cela, le théâtre de Beckett me paraît appartenir de plain pied à l'ordre communicationnel des sociétés démocratiques de masse, entendu que dans de telles sociétés, il revient à la communication, et non à Dieu ou à la Raison, de structurer les rapports sociaux et d'unir la masse des individus qui composent la société. Par là, l'art théâtral de Beckett « fait-voir » et « voit-faire » autrement le monde social de l'ordre communicationnel des démocraties de masse. Autrement dit, les œuvres de Beckett se jouent de l'ordre social en le représentant dans ses différences tragiques et comiques à la fois. De plus, les pièces de Beckett exigent généralement du spectateur qu'il se mette en jeu et ce peut-être malgré lui, car la forme et le contenu mêmes de ces pièces assignent d'entrée de jeu un rôle au spectateur, c'est-à-dire que Beckett inclut le public dans son jeu, voire il se joue de lui en l'incluant dans la représentation. Bref, le théâtre de Beckett fait écho de l'ordre communicationnel des sociétés démocratiques de masse en faisant accéder à la sphère de représentation théâtrale une parole disjointe du langage et en rappelant à celui qui assiste à ce théâtre qu'il fait partie du jeu et même, qu'il est pris à partie par ce jeu.

À la lumière de cette brève mise en contexte, il convient maintenant de préciser la manière par laquelle le recours à l'herméneutique de Gadamer, à la dialectique de Hegel et au théâtre de Beckett sont concrètement mis au service de la conduite de cette étude du concept et du phénomène de jeu. Suivant l'exigence formulée par l'herméneutique de Gadamer d'une appropriation et d'une reconnaissance de la légitimité du propos d'autrui, la première partie de la thèse présente un dialogue avec la tradition sociologique. Il s'agit d'y examiner les principales théories sociologiques sur le jeu en

regroupant ces dernières en fonction de leur fondement épistémologique. Cette première partie – intitulée *Sociologie(s) du jeu* – se divise en trois chapitres correspondant chacun aux trois principales bases épistémologiques de la sociologie, à savoir : le situationnisme ou interactionnisme, le monisme ou holisme et l'individualisme méthodologique. L'approche situationniste ou interactionniste, qui fait l'objet du premier chapitre, conçoit le jeu comme une *métaphore de la socialité* et elle se fonde sur la psychologie sociale de George Herbert Mead et sur la sociologie formelle de Georg Simmel. Selon cette perspective, le jeu sert notamment à illustrer des notions telles que les interactions sociales, les normes et les conventions sociales, les rôles sociaux, etc. Dans le second chapitre, qui traite de l'approche moniste ou holiste, le jeu, pris ici comme phénomène total, fait plutôt fonction de *prisme de la civilisation*. Ainsi, dans *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois et *Homo Ludens* de Johan Huizinga, qui représentent les deux principaux ouvrages sur lesquels repose cette approche, le jeu constitue un facteur de premier ordre à la naissance et au développement de la culture et de la civilisation³². Enfin, dans le cadre de l'individualisme méthodologique, le jeu, comme le montre le troisième chapitre, fait figure d'un *instrument d'analyse de l'action rationnelle*. Pour les tenants de cette approche, qui s'inspirent de la théorie mathématique des jeux, les choix stratégiques retenus par les individus en situation de « jeu » sont déterminés par la rentabilité et en ce sens, l'action rationnelle revêt ici une signification instrumentale : optimiser ou maximiser les gains ou les chances de gains. Bref, la première partie de la thèse se veut un dialogue critique avec les principales thèses fondatrices de la pensée sociologique sur le jeu, et l'exposé de ce dialogue participe d'un effort de synthèse qui correspond à l'exigence formulée par la philosophie herméneutique de Hans-Georg Gadamer d'une « fusion des horizons », en ce qu'il s'agit de ressaisir les concepts et les représentations qui ont tissé ces thèses pour ainsi les reconduire en une compréhension et une interprétation élargies du concept et du phénomène du jeu dans la seconde partie de la thèse.

Se divisant également en trois chapitres, la seconde partie de la thèse – intitulée *Herméneutique et dialectique du jeu* – relit et relie les différentes études sociologiques sur le jeu en retournant au phénomène du jeu en compagnie de la dialectique hégélienne et du processus de suppression-conservation qui la travaille. Plus précisément, la deuxième partie de la thèse se présente comme un exposé des différentes médiations au travers desquelles le jeu se réalise progressivement. Et, suivant le modèle hégélien tel que revu par l'herméneutique de Gadamer, ces médiations se répartissent en trois temps : le moment subjectif du jeu, son moment objectif et son moment esthétique. Dans son moment subjectif, qui sera examiné au chapitre quatre, le jeu participe à la formation du soi et il se constitue au travers de la médiation des émotions, de l'imagination et du style. L'articulation

³² J. Huizinga, *Homo ludens*, op. cit. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1967.

dialectique de ces médiations répond, par ailleurs, du principe de suppression-conservation, dans le sens où le style relève l'imagination en la mettant en pratique, tout comme l'imagination paraît elle-même dépasser, tout en les conservant, le plaisir et les émotions qui conduisent le sujet individuel à prendre part au jeu. Dans son moment objectif, le jeu, comme le montre le cinquième chapitre, fait figure d'une formation sociale intermédiée par la liberté, la règle et la mesure. Ici, il revient, d'une part, à la règle de libérer le sujet désirant de ses inclinations et de ses penchants naturels et, d'autre part, la règle se donne comme l'instrument de la mesure du jeu et des joueurs. Autrement dit, la règle fonde la raison de la mesure qui, elle-même, confère une valeur au jeu et aux joueurs. Ceci dit, en sa forme achevée, le jeu fait figure d'une formation esthétique. Dans son moment esthétique, le jeu a pour objectif d'accéder à la qualité de représentation, voire d'une belle représentation. Or, en tant que, suivant le mot de Gadamer, l'essence du jeu tient à un mouvement de va-et-vient qui se configure comme par lui-même, le chapitre six fait l'exposition des qualités musicales, plastiques et dramatiques du mouvement ludique. Ici, les différentes médiations paraissent dans leur plus grande richesse au travers de leur propre négation, dans le sens où, par exemple, l'action d'un jeu se réalise pleinement en incluant en elle-même sa négation et/ou son retournement. Bref, c'est dans son moment esthétique que l'essence dialectique du jeu se révèle intégralement.

À cet égard, le jeu de la représentation théâtrale, en sa qualité de pratique artistique, assume pleinement ses déterminations esthétiques et donc, l'examen ou l'étude du théâtre permet de faire-voir, dans son intégralité, le mouvement dialectique de l'ensemble des médiations à l'œuvre dans le jeu. Au théâtre, et plus particulièrement dans le théâtre de Beckett, les médiations qui travaillent le jeu dans ses divers moments se donnent à la fois pour ce qu'elles sont et pour ce qu'elles ne sont pas. Le théâtre de Beckett, ai-je mentionné précédemment, se joue en jouant à jouer et, pourrait-on ajouter maintenant, c'est, pour l'essentiel, avec les médiations constitutives du devenir du jeu que ce théâtre joue. Autrement dit, les pièces de Beckett jouent avec les émotions, l'imagination, la liberté, la mesure et les autres médiations en les faisant paraître sens dessus dessous, ou encore en les faisant se retourner contre elles-mêmes. De plus, en tant que le théâtre se joue dans la société devant un public dont la présence donne corps « ici et maintenant » à la collectivité, le jeu des retournements et des inversions qui travaillent l'art de Beckett paraît également à l'œuvre dans la représentation de l'identité de la différence sociale et de la différence de l'identité sociale. Et, dans la mesure où l'horizon social auquel se rapporte le théâtre de Beckett est celui des sociétés démocratiques de masse, ce théâtre se joue de l'ordre symbolique de la communication qui fonde ce type de société. En un sens, le théâtre de Beckett est en dialogue avec l'éthos des sociétés démocratiques de masse, car il inclut le public dans son jeu en l'interrogeant et en lui faisant voir une image inversée de lui-même.

PREMIÈRE PARTIE

SOCIOLOGIE(S) DU JEU

CHAPITRE I

DU JEU COMME MÉTAPHORE DE LA SOCIALITÉ

Le jeu, pris ici en tant que mode fondamental de rapport à soi et à l'autre, est à la fois un phénomène et une métaphore de la vie sociale. En sa qualité de phénomène social, le jeu prend corps dans la société et constitue ainsi un objet d'étude pour la sociologie. Mais en sa qualité de métaphore de la socialité, le jeu paraît plutôt illustrer comment prennent corps les relations et interactions sociales et il contribue par là à l'étude de la société en fournissant une image de ce que signifie et de ce qu'implique le fait d'être en relation et en interaction avec les autres. Dans cette perspective, les travaux respectifs de George Herbert Mead et de Georg Simmel paraissent incontournables, car il leur revient, dans le domaine de la sociologie, d'avoir jeté les fondements théoriques d'une telle approche. Chez Mead, le jeu fournit à la fois une image et une manifestation emblématiques du processus communicationnel par lequel l'esprit, la conscience de soi et le contrôle social prennent forme. Chez Simmel, le jeu apparaît comme la forme exemplaire de la sociabilité et il revêt ainsi la qualité d'une pure forme sociale, et par là, le jeu se présente comme une manière d'être ensemble qui est non seulement à l'œuvre dans le jeu lui-même, mais aussi dans les formes particulières de la socialisation (i.e. État, famille, droit, etc.). Les écrits de Mead et de Simmel ont par ailleurs fortement influencé la microsociologie d'Erving Goffman, chez qui la question des rôles sociaux et des interactions en public se situe pour ainsi dire à l'avant-scène. Or, le jeu des interactions que Goffman met de l'avant dans ses divers écrits souffre d'un certain statisme et donne lieu à un théâtre dépourvu d'une dramaturgie, un théâtre sans drame. Cette insuffisance me paraît liée à une absence de considérations de la part de l'auteur sur les œuvres et sur les genres dramatiques qui forment et qui font ce que l'on reconnaît comme du théâtre. Autrement dit, Goffman mobilise un appareil théorique qui prend le théâtre comme une métaphore du monde en ne tenant pas compte de l'histoire et du contenu des œuvres théâtrales en tant que telles. À la lumière de ces considérations, j'entends ici exposer, dans un premier temps, les grandes lignes de la conception du jeu chez Mead puis, dans un second temps, celles de Simmel. Je poursuivrai ensuite en examinant comment Goffman s'est ressaisi des idées de Mead et de Simmel dans la formulation de son théâtre des interactions. Enfin, je terminerai ce chapitre en cherchant à dépasser le statisme dont souffre le modèle goffmanien par l'analyse d'une pièce de Samuel Beckett – *La dernière bande* –, et ce en tenant compte de la question de la subjectivité individuelle et des rôles

sociaux telle qu'elle se pose dans le cadre des sociétés démocratiques de masse ; sociétés dont l'ordre symbolique est structuré et garanti par la communication.

1.1 Rôle du jeu et jeu des rôles dans la pensée de George Herbert Mead

Le concept de jeu dans la pensée de George Herbert Mead n'est ni secondaire ni marginal, au contraire, il y joue un rôle central. Dans *L'esprit, le soi et la société*, Mead fait d'abord intervenir le jeu dans la compréhension du geste comme symbole significatif, ensuite, il s'y rapporte pour formuler et développer le concept de l'« Autrui généralisé » et enfin, il lie le concept de jeu à la question de la communication sociale³³. Autrement dit, le concept de jeu intervient au sein des trois termes constitutifs de cet ouvrage : dans la partie sur l'« esprit », il permet de voir le passage du geste au symbole ou encore le passage de la communication inconsciente à la communication consciente, dans la partie sur le « soi », il sert à illustrer l'« Autrui généralisé » et à montrer le caractère social de la genèse et de la constitution du soi, et dans la partie sur la « société », le jeu apparaît brièvement sous la catégorie de la représentation dramatique (« *drama* » en anglais) et intervient afin d'éclairer la fonction de la communication au maintien et au contrôle de l'ordre social.

Malgré l'intérêt qu'il prête à la psychologie et plus particulièrement au béhaviorisme, Mead n'est cependant pas un tenant du subjectivisme ni un défenseur du psychologisme. Au contraire, pour lui, il y a antécédent du social sur le soi et l'esprit : « si l'individu n'accède au soi que par la communication, par le développement de processus sociaux au moyen de l'échange de significations, alors le soi ne peut pas précéder l'organisme social. Ce dernier doit forcément être donné au préalable »³⁴. Bref, pour Mead, la société est première, c'est-à-dire qu'elle précède le soi et l'esprit, et elle est rendue possible grâce à la communication. Chez lui, la communication se présente d'abord, c'est-à-dire dans la nature ou chez les animaux, en tant que « conversation de gestes ». Pour illustrer cette idée, l'auteur donne l'exemple du combat de chiens. Un chien qui grogne déclenche immédiatement une réaction chez un autre chien qui répond à ce geste (le deuxième chien peut baisser la queue et fuir ou il peut grogner à son tour et engager le combat). Certes, il y a ici relation, échange et interaction entre les deux chiens impliqués dans l'acte, mais cet échange ne relève pas du champ de la représentation symbolique : ce ne sont pas des gestes significatifs, ce sont des gestes spontanés, irréfléchis et immédiats qui relèvent de la communication inconsciente. Chez le boxeur ou l'escrimeur, on retrouve une situation analogue : le geste d'un des protagonistes suscite une réponse de la part de

³³ G.H. Mead, *L'esprit, le soi et la société*, Paris : PUF, 2006 (traduction et présentation de D. Cefaï et L. Quéré).

³⁴ Ibid., p. 288.

l'adversaire. Par contre, chez l'humain, le geste est investi d'une intention consciente et déterminée — le boxeur positionne ses poings et déplace ses jambes d'une certaine manière dans l'intention de décontenancer, d'essouffler, de frapper, de déjouer son adversaire. En ce sens, l'intention investie dans le geste témoigne du caractère réfléchi de l'acte, et ce même si, dans l'exécution, le boxeur ne s'arrête pas pour penser ou pour réfléchir, car tout son entraînement vise à rendre spontanés des gestes appris et réfléchis, des stratégies et des tactiques élaborées consciemment. On voit donc ici que dans la conduite de l'homme, le geste est plus qu'un geste, il devient symbole et revêt alors une signification commune : l'adversaire comprend que le déplacement des jambes et le positionnement des poings visent à le décontenancer, à l'essouffler, à le déjouer, car lui aussi a *appris* les gestes, les stratégies et les tactiques qu'appelle la *pratique* de la boxe. Cette remarque indique d'une manière implicite la nature dialogique du mouvement du jeu (et plus largement du symbolique) en ce qu'elle implique l'idée qu'un « coup » défensif inclut en lui-même son contraire, c'est-à-dire un « coup » offensif : si le boxeur en position défensive déplace ainsi ses jambes et ses poings, c'est que la position de son adversaire, qui, lui, est en situation d'attaque, appelle un tel ajustement, une telle posture, bref, une telle *réponse*.

En somme, non seulement l'homme procède-t-il comme les autres animaux à l'échange de gestes, mais la communication humaine, celle qui rend possible le soi et l'esprit, est caractérisée par l'échange de symboles significatifs, échange qui doit susciter la même réponse, la même signification, pour les membres engagés dans la discussion ou l'échange. Ainsi, dans la conduite humaine, l'individu doit être en mesure de se mettre à la place de l'autre, de jouer le rôle de l'autre. Ce que Mead nomme « esprit » et qui caractérise l'intelligence réflexive de l'homme se présente, selon cette perspective, comme un « jeu d'échanges de gestes sous forme de symboles significatifs »³⁵. Chez l'homme, l'acte social est une totalité qui implique la coopération des parties (les individus) et donc, il se constitue dans la complémentarité et l'interdépendance de chacun³⁶.

Dans la communication humaine, prise ici en tant qu'acte social, l'élément déterminant est la signification (le symbole significatif). Celle-ci apparaît, chez Mead, selon une structure tripartite et émerge toujours et nécessairement dans l'expérience ou, en d'autres termes, la signification, pour Mead, est toujours en acte. L'échange communicationnel de symboles significatifs met en jeu ou en

³⁵ Ibid., p. 252.

³⁶ « [L]a conversation de gestes consciente ou significative est un mécanisme d'ajustement mutuel dans l'acte social bien plus efficace et adéquat que la conversation de gestes sans conscience et sans signification. Elle requiert de chacun des individus engagés dans cet acte social qu'il adopte les attitudes de tous les autres vis-à-vis de lui-même ». Ibid., p. 135.

relation trois moments essentiels qui font naître la signification : il y a d'abord le geste (l'action) posé par un individu, qui, dans un deuxième temps, suscite chez autrui une réponse (une réaction ou une adaptation à ce geste), et finalement, ce qui résulte de cette interaction (ce que cela donne concrètement) fait apparaître la signification. Mais cette interaction ne se résume pas à la seule conversation avec un autre individu concret; chez l'homme, l'acte social est également *conversation avec Autrui généralisé*. Ainsi, l'individu doit non seulement adapter son attitude à l'attitude d'autrui, mais aussi adapter sa conduite à des ensembles d'attitudes partagées collectivement. On peut comprendre cette notion d'« Autrui généralisé » en se rapportant aux questions du langage et des institutions.

La langue que nous parlons, c'est-à-dire notre langue, ne nous appartient pas en propre, elle n'est la propriété privée de personne, mais tout le monde l'utilise : elle est partagée par l'ensemble de la communauté ou de la société, elle est un « Autrui généralisé ». De même, les institutions au sein desquelles les individus agissent n'appartiennent à personne en particulier, mais tout le monde se plie à leurs déterminations, à leurs modes de fonctionnement : tous les membres d'une même société partagent les principes qui permettent d'agir en commun. C'est notamment au travers de sa participation aux institutions sociales, prises comme schèmes d'organisation ou comme série de réponses (déjà) socialement organisées, que l'individu fait l'expérience de l'« Autrui généralisé ». Ceci dit, pour illustrer ce concept fondamental dans la constitution du soi, de l'esprit et de la société, Mead se réfère cependant d'abord au jeu en identifiant deux de ses formes caractéristiques : le jeu libre (en anglais : *play*) et le jeu réglementé (en anglais : *game*).

Dans le jeu libre, l'enfant joue à prendre différents rôles (l'enfant joue au policier, au professeur, au parent, au pompier, au facteur, etc.) et apprend ainsi à adopter et à assumer les attitudes et les conduites des autres. En d'autres termes, le jeu libre (*play*) est la forme élémentaire de la capacité humaine d'adopter le point de vue d'autrui. Dans le jeu libre, l'enfant devient donc un autre pour lui-même et par là, il est en mesure de mener, à même soi-même, une conversation avec autrui. Mais ici, les rôles ne font que se succéder. Dans le jeu libre, l'enfant ne se plie pas à un principe organisateur, il n'a pas encore intériorisé un « Autrui généralisé », il ne joue un rôle (ou des rôles) qu'en fonction de son entourage social immédiat, de son intérêt personnel, de son humeur. Bref, les rôles joués par l'enfant sont ici déterminés arbitrairement. Au contraire, dans le jeu réglementé (*game*) comme les sports d'équipes, les rôles sont liés organiquement ou plutôt *organisationnellement*, en fonction d'un but commun. Le jeu apparaît alors comme un phénomène objectivé par la règle et se présente comme une activité coopérative fonctionnellement différenciée, dans le sens où il y a, au sein

d'une équipe de hockey par exemple, des défenseurs, des attaquants, un gardien de but, qui occupent des fonctions différentes, mais qui coopèrent en vue d'une même visée.

Cette distribution des rôles rend compte de la structure tripolaire de la conception du « soi » chez Mead. Ainsi, à la tripartition de l'acte de la signification correspond la tripartition de la constitution du sujet individuel : le « je », le « moi » et le « soi ». Lorsqu'on entre dans un rapport intersubjectif ou encore lorsqu'on entre dans une situation sociale, c'est le « je » qui agit ou qui répond. Par exemple, lorsqu'on prend la parole, c'est le « je » qui parle (*je parle*), c'est le « je » qui écrit (*j'écris*). Mais, ce que le « je » fait, ce qu'il projette dans l'action, dépend des expériences faites antérieurement par le « moi ». Le « moi », dit Mead, est le moment socialement organisé de la subjectivité ; si, par exemple, on admet que c'est le « je » qui parle, alors c'est au « moi » à qui on parle, *l'autre s'adresse à moi*. En d'autres termes, le « moi », est l'instance de la subjectivité au sein de laquelle les rapports à autrui s'organisent. Le « soi » apparaît alors comme le moment de synthèse entre le « je » et le « moi » ; une sythèse qui, dans et avec le temps, prend forme, se transforme et se reforme. La réalisation du « soi », avance Mead, n'est possible que dans la mesure où l'individu « est à même de prendre les attitudes des autres et d'entrer dans ce jeu de reconnaissance réciproque »³⁷. Ce qui signifie que « la réponse d'autrui devient une partie essentielle de l'expérience ou de la conduite de l'individu, quand elle devient un facteur essentiel dans son comportement »³⁸. Bref, la conscience de soi implique la conscience d'autrui, l'individu atteint la conscience de soi à partir de l'expérience (inter)subjective. Et cette expérience suppose un processus communicationnel structuré par un « Autrui généralisé ».

Ce qui devient central dans la constitution de la nouvelle figure de la subjectivité, c'est donc « la communication qui implique une participation avec autrui »³⁹. Cette conceptualisation de la signification et de la conscience de soi à partir de l'expérience concrète montre que les individus interagissant doivent être capables d'anticiper la réponse d'autrui, de se mettre à la place d'autrui, afin de coopérer, afin que la réalité ait un sens et une finalité. Mais pour que la coopération entre les différents sujets ait lieu, pour qu'il y ait communication et interaction, un espace ou un lieu commun doit réunir les individus. Cet espace commun, Mead le nomme « Autrui généralisé ».

³⁷ Ibid., p. 256.

³⁸ Ibid., p. 257.

³⁹ Ibid., p. 304.

Le passage du jeu libre au jeu réglementé apparaît donc comme un passage nécessaire du point de vue de la société et de la socialisation, car, pour Mead, c'est dans le jeu réglementé que l'individu accède au « jeu social », entendu ici dans le sens de « la vie en société ». La société, à la manière d'une joute de hockey, se tient comme un tout car ses membres partagent un but commun, chaque membre de la société a intériorisé ce que Mead nomme un « Autrui généralisé », illustré ici par l'équipe ou la règle. En société, ce sont les institutions qui font la règle et/ou l'équipe, c'est-à-dire qu'elles apparaissent comme des espaces communs au sein desquels les individus d'une même communauté peuvent et savent agir de manière « convenue » ou « requise ». En d'autres termes, par rapport à une activité socialement organisée (ou à un jeu réglementé), les membres d'une communauté, parce qu'ils partagent les mêmes institutions (la même équipe ou les mêmes règles) qui les précèdent dans leur individualité, adoptent l'attitude appropriée, à savoir : l'attitude de l'« Autrui généralisé ». Parce qu'elle est institutionnellement organisée, c'est la société prise comme totalité (c'est-à-dire la société comprise comme un « tout », comme un « sujet », et non comme un amalgame ou une somme d'individus) qui participe à la réponse provoquée chez un « soi » individuel⁴⁰.

La communication est donc au cœur de l'organisation sociale, elle en est le principe constitutif et elle implique la capacité d'identification à autrui. Mead insiste à maintes reprises sur cette idée de l'adoption du rôle d'autrui. Il illustre notamment cette idée en se rapportant allusivement à l'exemple de l'acteur; et révèle ainsi le caractère dramatique ou théâtral de sa conception de la société. Mais le caractère dramatique ou théâtral du modèle « meadien » ne se résume pas à la seule métaphore du travail de l'acteur. La structure temporelle de l'acte revêt également une signification dramatique (ou théâtrale). En d'autres termes, la conception du temps, chez Mead, est analogue à celle de la représentation théâtrale. Pour comprendre cette conception, il importe de prendre en considération le rôle des images dans la constitution de l'esprit. Pour Mead, l'esprit, pris comme langage, inclut d'une part, la conversation intérieure (c'est-à-dire la présence de l'autre et du groupe social à même la conscience de soi) et d'autre part, les images. Les images jouent un rôle dans la constitution de l'esprit en ce qu'elles permettent de lier, dans l'acte présent, les expériences passées (ce qui est disparu) à un futur ou un avenir en cours de réalisation (ce qui est en train d'apparaître dans l'acte)⁴¹. C'est ainsi qu'au travers d'un processus d'association, les images nous aident à sélectionner les bonnes attitudes et les bonnes réponses à adopter au cours d'une interaction. En d'autres termes, tout stimulus appelle une attitude ou une série de réponses appropriées. Ces dernières dépendent de l'imagerie qui s'est

⁴⁰ « L'attitude d'Autrui généralisé est l'attitude de la communauté en totalité ». Ibid., p. 223.

⁴¹ « Le présent comporte à la fois ce qui disparaît et ce qui apparaît. Notre action nous porte vers ce qui apparaît, tandis qu'elle est conditionnée par ce qui disparaît. Les images interviennent pour faire les deux extensions ». Ibid., p. 378.

constituée en nous par nos expériences passées, et c'est cette imagerie qui guide nos réponses en anticipant le résultat à venir d'une interaction en cours.

Au travers de ces considérations sur l'image, on voit donc que, chez Mead, le passé et le futur sont toujours le passé et le futur d'un présent, de ce présent-ci, d'un « ici et maintenant ». En cela, la structure temporelle de la conception « meadienne » de l'acte revêt une signification théâtrale, car une représentation théâtrale ne se réalise pleinement que dans son actualisation « ici et maintenant » : une pièce de théâtre n'acquiert sa pleine signification que lorsqu'elle est jouée (devant un public).

L'idée d'une identification à autrui mène finalement Mead à établir que la capacité de l'individu de jouer le rôle d'un autre est fondamentale en ce qu'elle permet à l'individu de contrôler sa réponse, voire de procéder à une autocritique⁴². Mais puisque la conscience de soi est tissée et habitée par autrui et par Autrui, cette autocritique acquiert la valeur d'un contrôle social. Ceci dit, à l'échelle de la société de masse, il revient, selon Mead, aux médias et en particulier au journalisme de faire entrer en contact la multitude des individus de la masse les uns avec les autres, ou en d'autres termes, de faire accéder l'expérience d'autrui au plus grand nombre. Mais cette fonction, dit-il, fut jadis prise en charge par le théâtre :

Le drame a autrefois rempli cette fonction en représentant des situations remarquables. Il a mis en scène des personnages qui, comme ceux de la tragédie grecque, étaient déjà présents dans les esprits par la tradition, mais qui tout en exprimant des situations propres à leur époque, transportaient les individus au-delà des barrières dressées entre eux en tant que membres de différentes classes. Historiquement, le développement de ce genre de communication, du drame au roman, a rempli à peu près la même fonction que la presse de nos jours⁴³.

Le jeu de la représentation théâtrale se rapporte donc ici à une fonction de contrôle et de maintien de l'ordre social. Pour Mead, le théâtre permet de contenir les passions et il fait ainsi œuvre d'une critique sociale. Ceci dit, bien que théâtre et journalisme peuvent faire figure de « garde-fou » de la société en faisant œuvre de critique, il y a tout de même une différence fondamentale qui distingue la tragédie grecque du journalisme moderne (ou postmoderne) : la tragédie grecque actualise des mythes et (re)donne vie à des héros d'un autre âge alors que la communication journalistique apparaît plutôt comme (re)présentation du présent ou encore comme mise en forme de ce qui est actuel. Alors

⁴² « Cette action de prendre le rôle d'autrui est très importante. Elle n'est pas un résultat accidentel du geste, mais elle est nécessaire au développement même de l'activité coopérative. L'effet immédiat d'une telle prise de rôle se manifeste dans le contrôle que peut exercer l'individu sur sa propre réponse. [...] C'est ainsi que le contrôle social, opérant dans les termes d'une autocritique, s'exerce si intimement et si profondément sur la conduite individuelle ». Ibid., p. 305-306.

⁴³ Ibid., p. 307-308.

qu'il est de l'essence du théâtre de faire voir autrement le monde, la prétention du discours journalistique est de présenter le monde tel qu'il *est*, et ce en rapportant des faits d'actualité. Cette nuance est importante en ce qu'elle rend compte d'un rapport différent aux images et à l'imaginaire qu'elles contribuent à constituer. Alors que les images diffusées par les médias s'emparent de l'imaginaire et le réalisent immédiatement, au théâtre, comme l'indique Denis Guénoun, « ce qui se montre, c'est de l'effectivité scénique – ce sont des hommes, du bois, de la toile, des gestes et paroles réels, passés comme images analogiquement, par métaphore »⁴⁴. En d'autres termes, là où le théâtre assume la *métaphoricité* des images qu'il propose, les médias allèguent l'exactitude, voire l'*indexicalité*, des images qu'ils diffusent.

Il importe maintenant d'interroger l'assimilation de la fonction de la représentation théâtrale à un mécanisme de contrôle. Certes, le théâtre peut faire œuvre d'une (auto)critique sociale, mais cette critique se résume-t-elle à une fonction de contrôle? Il paraît plus juste de poser la question du rôle du théâtre en considération de l'essence dialectique de sa présence dans la société. Dans la mesure où la notion même de critique implique un acte de (re)mise en question, on peut convenir que, dans le jeu de la représentation théâtrale s'ouvre un espace d'interrogation qui travaille à la fois à la réaffirmation d'un ordre social et à sa modification ou à sa rectification. En tant que le théâtre est *re-présentation*, il œuvre à faire voir autrement le monde; il le fait voir sous un jour comique ou tragique ou les deux à la fois. Ainsi, le théâtre ne laisse pas le monde social intact, il agit sur lui en montrant que ce à quoi l'identité et la différence d'un groupe social se mesurent se situe à l'intérieur même du monde social (entendu que le théâtre est dans la société). Il semble en ce sens plus juste d'avancer que le rôle du théâtre tient à sa capacité d'ouvrir le champ des possibilités de signification ou, en d'autres termes, de proposer des variations imaginatives de notre rapport au monde et conséquemment, du sens (et de la mesure) de ce monde. En somme, pour Mead, la participation des individus à la vie en société est analogue à la participation à un jeu et plus particulièrement à un jeu théâtral : vivre en société exige la capacité de jouer le rôle d'autrui et d'intérioriser les règles d'Autrui. Mais étonnamment, bien que l'idée de *rôle* suppose implicitement une référence à l'art dramatique, au personnage joué par un acteur, Mead se rapporte plutôt au jeu réglementé comme les sports d'équipe (baseball) ou de duel (escrime, boxe) pour illustrer cette notion.

En omettant de prendre en compte les œuvres théâtrales en tant que tel, Mead ne voit pas qu'au théâtre, l'acte de jouer un personnage ou de tenir un rôle constitue désormais un drame ou du moins un problème. En fait, au moment où Mead élabore ses thèses sur la capacité de l'individu

⁴⁴ D. Guénoun, *Le théâtre est-il nécessaire?*, Belfort : Circé, 1997, p. 110.

d'adopter l'attitude d'autrui, donc de jouer un rôle ou des rôles, la pratique théâtrale traverse une « crise du drame ». Cette crise renvoie, de façon générale, à une dissolution des conceptions classique et bourgeoise de la représentation dramatique, c'est-à-dire une forme poétique qui met en scène une interrelation humaine en dialogue et dont l'action se déroule dans le présent. La « crise du drame » donne lieu à un déplacement de l'unité de la représentation en y introduisant, à la manière du genre romanesque, un « moi épique » qui correspond soit au « moi » de l'auteur, soit à un narrateur « objectif » et extérieur à l'action⁴⁵. Dans ce cadre, la réalité même du personnage devient dramatique et à ce titre, l'examen de la pièce *Six personnages en quête d'auteur* de Pirandello peut nous éclairer.

Six personnages en quête d'auteur est construit autour du drame (ou de la comédie ou de la tragédie?) d'être un personnage ou encore de devoir tenir un rôle ou plutôt de tenir *son* rôle⁴⁶. Dans cette œuvre, une troupe de comédiens en train de répéter une pièce de Pirandello intitulée *Le jeu des rôles* est interrompue par six personnages – le Père, la Mère, la Belle-fille, le Fils, l'Adolescent, la Fillette – tous revêtus d'une toge et portant chacun un masque qui les caractérise (i.e. qui indique leur caractère). Ces personnages cherchent une scène (et un auteur) pour pouvoir vivre le drame qui les habite. Ici, la tension dramatique se trouve, pour ainsi dire, dans le cœur des protagonistes : « Le drame est en nous; c'est nous », dit le personnage du Père au directeur-chef de la troupe en train de répéter *Le jeu des rôles*⁴⁷.

Le drame d'être un personnage renvoie à une immuabilité ou à une fixité de l'identité du personnage. Malgré l'écoulement du temps et les transformations du monde de la vie, partout et en tout temps, les personnages sont ce qu'ils sont : un père humilié, une mère éplorée, etc. Leur unique détermination leur est donnée par leur drame : « cela a lieu maintenant et toujours! Mon supplice n'est pas une fiction, monsieur! Moi, je suis vivante et présente, toujours, à chaque instant de ce supplice qui est le mien et qui se renouvelle toujours vivant et présent », confie le personnage de la Mère au directeur-chef de troupe. Et le père d'ajouter un peu plus loin : « Ce qui pour vous est une illusion qu'il faut créer, pour nous, par contre, c'est notre seule réalité »⁴⁸.

Mais alors que le drame d'être un personnage fige et fixe la forme du protagoniste, c'est tout de même le drame qui donne au personnage une réalité, une consistance, une teneur. En d'autres

⁴⁵ J'emprunte ces considérations sur la « crise du drame » et sur le « moi épique » à Peter Szondi, *Théorie du drame moderne*, Paris : Circé, 2006.

⁴⁶ Luigi Pirandello, *Six personnages en quête d'auteur*, Paris : Gallimard, 1977.

⁴⁷ Ibid., p. 48.

⁴⁸ Ibid., p. 114 et 120.

termes, c'est parce qu'il est un personnage que le personnage a un caractère, c'est-à-dire qu'il est quelqu'un. Ainsi, le personnage de théâtre apparaît, ici, comme plus vrai et plus réel que la personne individuelle réelle :

Un personnage, monsieur, peut toujours demander à un homme qui il est. Parce qu'un personnage a vraiment une vie à lui, marquée de caractères qui lui sont propres et à cause desquels il est toujours « quelqu'un ». Alors qu'un homme – je ne parle pas de vous à présent – pris comme ça, en général, peut n'être « personne »⁴⁹.

Ceci dit, bien que le personnage échappe au drame de n'être personne, c'est-à-dire qu'il échappe à l'anonymat qui guette l'homme ordinaire, il a tout de même besoin du théâtre, d'un plateau ou d'une scène et d'un public pour exister pleinement, c'est-à-dire « un lieu où l'on joue à jouer pour de vrai »⁵⁰. Ainsi donc, si le personnage de théâtre est plus vrai et plus réel que l'individu réel, il doit cependant trouver une scène et un public pour jouer son personnage, pour réaliser objectivement son identité, en la jouant. Le théâtre de Pirandello opère donc une inversion de la mimésis, puisqu'ici ce sont les personnages, parce qu'ils sont plus réels, qui sont premiers; c'est leur mode d'être que nous devons imiter pour acquérir une teneur, pour être quelqu'un. Mais cela ne va pas sans poser de problème, puisque le théâtre est ici un « jeu où, les rôles étant distribués, vous qui interprétez le vôtre êtes intentionnellement le pantin de vous-mêmes »⁵¹. De plus, comme en témoigne le dénouement de la pièce, une fois qu'ils ont trouvé une scène pour jouer leur drame, les personnages s'épuisent et disparaissent : ils ne sont plus que des ombres. D'un point de vue sociologique, ce déplacement de la sphère de représentation (l'inversion de la mimésis) fait écho à un ordre social qui ne trouve plus son centre dans la figure d'un héros, ni dans celle d'un monarque, ni au sein d'aucune classe particulière (bourgeoisie, aristocratie, etc.). C'est plutôt la figure abstraite de la *personne* – qui comprend toutes les personnes, n'importe quelle personne et personne en particulier – qui apparaît centrale à la vie sociale démocratique. Mais ce centre – la *personne* – est à vrai dire décentré (puisque tout le monde est « une » *personne*) et vide (puisque personne n'est « la » *personne*). Ainsi, dans la vie sociale des démocraties de masse, le caractère dramatique du jeu des rôles renvoie à un antagonisme entre l'individu et la personne : l'individu se doit d'être quelqu'un au risque de n'être personne. Il y a donc une dimension conflictuelle dans le fait de devoir tenir différents rôles, dimension que la pensée meadienne tend à ignorer au profit de la question de la coopération.

⁴⁹ Ibid., p. 122.

⁵⁰ Ibid., p. 132.

⁵¹ Ibid., p. 38.

Mead, ai-je avancé, situe le concept de rôle au cœur de sa conception du soi, cependant il ne le fait pas en se rapportant au personnage théâtral, il le fait plutôt en référence au membre d'une équipe sportive (baseball) ou encore au tenant d'un duel sportif (boxe, escrime). Mais les considérations de Mead sur le jeu sportif sont également insuffisantes ou incomplètes. Autrement dit, bien que le modèle que propose Mead se fonde sur une structure dramatique, ses images favorites pour illustrer sa conception du jeu se rapportent plutôt au domaine du sport. Mais sa conception du sport manque elle aussi de considérations sur la dimension agonistique, ou encore sur l'idée d'antagonisme dans le jeu et aussi dans la société. Ce manque de considérations à l'égard du caractère conflictuel du jeu contribue à une formulation certes optimiste, mais peu convaincante, ou du moins réductrice, de la démocratie. En fait, pour Mead, ce qui compte pour le progrès de la société, c'est l'organisation coopérative de la société à partir des fonctions que les individus occupent dans la société, c'est-à-dire une organisation fonctionnellement différenciée semblable à l'organisation de la sphère économique⁵². Chez Mead, le jeu (comme la société) apparaît essentiellement défini par l'idée de coopération. Cependant, à l'activité coopérative d'une équipe, par exemple, s'oppose l'activité d'une autre équipe. Le jeu est donc également confrontation, tension, opposition. L'insistance de Mead sur le caractère coopératif du jeu a pour effet de masquer le principe fondamental (pour une conception rigoureuse et systématique du phénomène du jeu) de la mesure.

Dans un jeu réglé comme la boxe ou l'escrime, le joueur se confronte à un autre joueur, son adversaire, en reconnaissant et en respectant l'autorité de la règle (*Autrui généralisé*), et prend ainsi la mesure de ses capacités, de sa maîtrise du jeu, etc. Dans un jeu, la réussite d'un « coup », qu'il soit offensif ou défensif, se mesure à l'aune non seulement de la règle qui autorise et reconnaît comme légitime ce « coup », mais aussi en fonction de son opposé, le « coup » de l'adversaire⁵³. Autrement dit, le rôle de l'adversaire est fondamental à la réussite d'un « coup », voire d'un « beau coup » ou d'un « beau jeu », puisqu'il c'est lui qui incite, stimule ou encore motive le perfectionnement du « coup » de l'autre joueur. De même, le calibre d'un joueur détermine la qualité ou la grandeur d'un « coup » de l'adversaire, car il exige de lui une plus grande concentration, une plus grande maîtrise et une plus

⁵² En considérant que le domaine de l'économie part de l'échange, soit que, dans les termes de Mead, l'individu offre ce qu'il a en trop ou ce qu'il ne veut pas à un autre individu qui en a besoin, et que, constatant qu'il peut produire ce dont il n'a pas besoin afin de l'échanger contre ce qu'il désire, l'individu participe à un développement fonctionnel coopératif : il produit en fonction de ce que les autres désirent et de ce que les autres produisent. Ainsi, à l'échelle de la société, l'individu sent qu'il se réalise et qu'il a sa place dans la communauté, parce qu'il occupe une fonction particulière ; par exemple, un médecin, dit Mead, peut réaliser son « soi » à travers l'exercice de son métier, où l'habileté que cela exige (être médecin) rend manifeste le sentiment de supériorité du sujet occupant cette fonction. D'une certaine manière, c'est la communauté, dans sa totalité, qui reconnaît l'importance ou même la nécessité de cette fonction, puisqu'elle en a besoin pour se reproduire.

⁵³ Dans un jeu, un « coup » correspond, en réalité, à une combinaison, une série ou une séquence de mouvements.

grande habileté au jeu. Ainsi, dans un jeu, un « coup » contient à la fois le coup lui-même et le coup opposé : à une séquence de mouvements offensifs correspond au moins une séquence de mouvements défensifs. Cette remarque rend compte d'un mouvement de va-et-vient intrinsèque à tout jeu et constitue, selon Gadamer, l'essence du jeu⁵⁴. La dialectique de l'antagonisme ludique, dont le motif est le plaisir (plaisir de la victoire, plaisir du dépassement de soi, etc.), est créatrice de forme. En d'autres termes, ceux de Simmel, le conflit est une forme de socialisation productrice d'unité, car du moment où il y a conflit, dit-il, la résolution du conflit est nécessairement là, il ne lui reste qu'à se réaliser et cette réalisation peut se donner sous la forme de la victoire d'un des protagonistes ou encore sous la forme d'un compromis entre les parties⁵⁵.

En somme, malgré le fait qu'il se réfère au duel sportif (la boxe et l'escrime), Mead ne théorise pas (ou pas suffisamment) le conflit ou l'antagonisme et insiste plutôt sur l'idée de coopération. Simmel, comme nous le verrons à l'instant, ne manque pas, quant à lui, de souligner le caractère conflictuel de la (pure) socialité en définissant la société comme « le fait d'être avec, pour ou contre les autres »⁵⁶. D'ailleurs, dans son étude sur le conflit, il souligne que le conflit ludique est le seul conflit auquel les hommes prennent part pour le conflit lui-même ou encore pour le plaisir du conflit et de la victoire : dans le conflit ludique, on s'unit pour s'opposer.

1.2 Le jeu de la socialité et son retournement tragique dans l'œuvre de Georg Simmel

Bien que la théorisation synthétique du jeu n'apparaît que tardivement chez Simmel, le jeu occupe une place tout aussi importante dans sa pensée que dans celle de Mead. Certes, c'est dans un de ses derniers livres, *Questions fondamentales de la sociologie*, que Simmel énonce que le jeu est une forme pure de la sociabilité, mais la notion de jeu parcourt tout de même l'ensemble de son œuvre et s'y présente notamment sous les thèmes de la coquetterie, de la conversation, de la démocratie, du travail de l'acteur et de la tragédie⁵⁷. Dans le jeu, compris comme une activité libre dégagée de toute finalité pratique, les échanges entre les individus, dit Simmel, sont gratuits et ne visent rien d'autre que

⁵⁴ H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, Paris : Seuil, 1996, p. 121.

⁵⁵ G. Simmel, « Le conflit », *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*, Paris : PUF, 1999, p. 265-346.

⁵⁶ G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, Paris : PUF, 1981, p. 124 (je souligne).

⁵⁷ C'est en 1917, près d'un an avant le décès de Simmel, que le livre *Questions fondamentales de la sociologie* parut. La traduction française de cet ouvrage est disponible dans l'ouvrage *Sociologie et épistémologie*, op. cit., pp. 83-160. En ce qui concerne le thème de la coquetterie, il fit l'objet d'un texte publié en 1909. La traduction française de ce texte est disponible dans l'ouvrage *Philosophie de la modernité*, Paris : Payot, 2004, p. 150-167. Le travail de l'acteur fit l'objet d'un texte publié en 1908 qui fut traduit récemment en français : *Philosophie du comédien*, Belfort : Circé, 2001. Sur la tragédie, voir « Le concept et la tragédie de la culture » dans *La tragédie de la culture et autres essais*, Paris : Rivages, 1988, p. 177-215. Ce texte fut publié pour la première fois en 1911.

l'« action réciproque » en elle-même et pour elle-même. Dans le jeu et par le jeu, poursuit-il, les forces, les impulsions, la ruse, les désirs, la volonté, etc. sont détachés du sérieux de la vie pratique et de ses exigences et acquièrent ainsi leur autonomie et s'exécutent pour eux-mêmes⁵⁸. À cet égard, le rapport qu'entretient le jeu avec le réel, dit-il, est similaire au rapport entre l'art et la réalité, en ce que : « l'art emprunte à la vie ce qui peut le servir, la recréant pour ainsi dire une seconde fois, bien que les formes dans lesquelles il accomplisse son œuvre et dans lesquelles il consiste pour ainsi dire soient nées des exigences et de la dynamique de la vie »⁵⁹. Le rapport d'autonomie et de détachement à l'égard de la réalité pratique qui caractérise l'art et le jeu mène Simmel à définir la sociabilité comme « la forme ludique de la socialisation »⁶⁰. Ceci dit, pour bien comprendre la théorisation du jeu chez Simmel, il importe de rappeler que toute son entreprise sociologique gravite autour de son projet de fonder une sociologie formelle, qualifiée également de sociologie pure.

Dans *Questions fondamentales de la sociologie*, Simmel synthétise sa pensée sociologique en établissant trois modèles de sociologie – la sociologie générale, la sociologie formelle ou pure et la sociologie philosophique – illustrés respectivement par trois exemples : la distinction entre l'individu et la société, la sociabilité, et le développement de l'individualisme. La sociologie générale étudie la société « en tant qu'elle est un sujet déjà constitué »⁶¹. Les formes sociales (l'État, le droit, la mode, le commerce, etc.) libérées de leurs contenus constituent l'objet de la sociologie pure ou formelle. La sociologie philosophique (qualifiée également de philosophie de la modernité) est préoccupée, quant à elle, par le devenir historique, et plus particulièrement par le développement de l'individualisme et de l'autonomisation des pratiques sociales.

Ceci dit, la sociologie formelle est au cœur de la pensée sociologique de Simmel, et c'est ici que le jeu acquiert une signification fondamentale, puisque Simmel en fait la forme exemplaire ou emblématique de la sociabilité. Dans le cadre de la sociologie formelle, le fond ou le contenu (les motivations, les intérêts, les buts, etc.) des actions que posent les hommes les uns par rapport aux autres ne relève pas encore de l'essence du social. L'essence du social, selon Simmel, tient aux formes

⁵⁸ « Toutes les formes d'action réciproque ou de socialisation entre les hommes, le désir de dominer et l'échange, la formation de partis et le désir de gagner quelqu'un à sa cause, les chances de la rencontre et de la séparation fortuites, l'alternance entre opposition et coopération, la duperie et le revanche – tout cela qui se trouve pénétré dans le sérieux de la réalité de contenus finalisés, anime dans le cadre du jeu une vie soutenue uniquement par l'attrait de ces fonctions même ». G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, op. cit., p. 129-130.

⁵⁹ Ibid., p. 123.

⁶⁰ Ibid., p. 123.

⁶¹ Ibid., p. 100.

ou aux modalités par lesquelles les individus s'unissent, coopèrent, s'opposent, etc. L'objet de la sociologie est, en ce sens, situé dans les formes sociales libérées de tout contenu :

les *formes* de l'action réciproque ou de la socialisation ne peuvent être réunies et soumises à un point de vue scientifique unitaire que si la pensée les détache des contenus, qui ne deviennent des contenus sociaux que par elles – voilà, me semble-t-il, le seul fondement qui rend pleinement possible une science spécifique de la société en tant que telle⁶².

Dans la perspective de la sociologie formelle de Simmel, la société se présente comme l'ensemble des « actions réciproques » des individus qui la composent. Ainsi, à l'opposée de la conception de Mead, pour qui la société est première, la sociologie formelle de Simmel pose l'individu comme point de départ, puisque, dit-il, les productions humaines n'ont de réalité et de signification que pour des « intelligences personnelles »⁶³. De plus, la tâche de la sociologie se rapporte, selon lui, à la capacité de l'esprit de projeter des formes (des catégories, des modèles) sur les manifestations de la vie sociale afin de les connaître. De cette manière, le sociologue est en mesure d'identifier des formes sociales (c'est-à-dire les modalités par lesquelles les individus s'unissent, coopèrent, vivent ensemble) sans se rapporter à un unique contexte social concret et particulier. En ce sens, les formes de la connaissance sociologique sont des catégories abstraites, des représentations générales et idéales (mais pas nécessairement universelles), qui permettent de comprendre une pluralité de contextes sociaux (mais pas nécessairement la totalité des contextes). Simmel partage donc avec Max Weber l'idée selon laquelle la connaissance de la vie en société tient à la capacité du sociologue de construire des catégories mentales, des « idéaux-types », qui permettent d'interroger la réalité sociale. Bref, l'idéal de connaissance, dans la perspective individualiste de Simmel, se rapporte à la capacité du sujet humain de construire ses propres catégories (les formes) afin de comprendre le monde « objectif » de la vie sociale, qui, et c'est ce qui distingue l'approche de Simmel de celle de Weber, est lui-même constitué de formes sociales construites à l'issue (et peut-être aussi à l'insu) des interactions entre les individus.

La société, telle que l'entend Simmel, se définit comme un ensemble composé de différents « cercles » d'actions réciproques. Et l'action réciproque, qui se veut le concept clé de sa sociologie formelle, peut se comprendre comme *inter-action*. Qu'il s'agisse de relations érotiques, religieuses, conviviales ou autres, lorsque les hommes interagissent, ils subissent l'action des autres autant qu'ils font subir aux autres leurs propres actions. Le concept d'« action réciproque » participe de l'effort de

⁶² G. Simmel, *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*, op. cit., p. 45.

⁶³ Et Simmel de rajouter : « Pour une connaissance parfaite, il faut admettre qu'il n'existe rien que des individus. [...] Malheureusement, cette connaissance parfaite nous est interdite. [...] C'est donc seulement par un procédé de méthode que nous parlons de l'État, du droit, de la mode, etc. comme si c'étaient des êtres indivis ». G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, op. cit., p. 174.

Simmel à la fondation d'une ontologie de la relation (ou de l'interaction). Cet effort l'a notamment mené à concevoir le jeu de l'acteur comme un art de création en ce sens que, dans la relation entre l'individualité subjective d'un acteur et l'objectivité littéraire d'un personnage émerge une figure, une forme originale fondamentale et autonome. Par là, Simmel éclaire sous un autre jour un point soulevé par Mead, à savoir : en tant que l'adoption d'un rôle (au théâtre comme dans la vie en société) participe de l'expérience de la signification en acte, elle est également création de forme. Bref, la relation entre deux termes singuliers crée de la nouveauté et exprime une profondeur que ni l'une ni l'autre des singularités (l'acteur et son personnage) n'étaient en mesure d'exprimer seules : en interprétant un texte par la mobilisation de sa subjectivité (corporelle, psychique, rationnelle, émotive, sensible, etc.), l'acteur crée une nouvelle forme qui n'existait pas avant l'interprétation, avant le jeu. Ceci dit, pour bien comprendre la proposition selon laquelle le jeu constitue la forme la plus pure de la sociabilité, il importe de préciser la distinction que Simmel établit entre socialisation et sociabilité.

La socialisation, pour Simmel, répond à des finalités pratiques et, à ce titre, elle est un instrument. Elle peut avoir différents contenus qui se rapportent à différentes fins. La socialisation est donc une forme dont l'unité se compose d'intérêts que des individus partagent en se liant les uns aux autres. Mais en se développant, les différentes formes de socialisation (famille, religion, droit, État, etc.) se soustraient de leur fonction ou utilité première et acquièrent ainsi une autonomie. Par exemple, pour Simmel, la connaissance répond d'abord à une « lutte pour l'existence », mais lorsqu'elle se fait science, elle se libère de la fin pratique qui l'a constituée et devient alors une « valeur pour soi »⁶⁴. De même, le droit se serait d'abord formé afin de légitimer ou condamner certains comportements, donc en répondant à des finalités qui lui sont extérieures, mais en se développant, le droit finit par se déterminer en fonction de ses propres finalités. De plus, la confrontation judiciaire, avance-t-il dans son étude sur le conflit, est caractérisée par son autonomie absolue, puisque dans le domaine du droit, il est impératif « d'isoler soigneusement le litige de toutes les associations personnelles qui n'ont rien à voir avec lui »⁶⁵. En somme, les contenus de la socialisation tendent à s'autonomiser par rapport aux fins initiales qui ont fait émerger une forme de socialisation.

En ce qui concerne la sociabilité, prise comme l'essence de la réciprocité des (inter)actions entre les individus, les contenus se séparent non seulement des finalités pratiques mais aussi des formes elles-mêmes : « la sociabilité ne possède pas dans ses pures conformations de fins pratiques donc pas de contenu ni de résultat qui se situeraient en quelque sorte en dehors de l'instance sociable

⁶⁴ G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, op. cit., p. 122.

⁶⁵ G. Simmel, *Sociologie, Études sur les formes de socialisation*, op. cit., p. 283.

comme telle »⁶⁶. C'est à ce titre que la forme sociale la plus pure, dit Simmel, est la sociabilité – « le fait d'être avec, pour au contre les autres » – et sa forme la plus parfaite, ajoute-t-il, est le jeu, car dans le jeu, les individus s'unissent dans le seul but d'être ensemble et en ce sens, n'importe quel contenu peut investir le jeu. C'est ce raisonnement qui mène Simmel à définir la sociabilité comme la forme ludique de la socialisation. En fait, ce que Simmel entend par sociabilité et qu'il saisit au travers de la métaphore du jeu se trouve d'abord et de manière privilégiée dans le jeu lui-même, et plus particulièrement dans les jeux de société. La signification profonde de ces jeux, dit-il, tient au fait qu'on y joue à la société : on échange, on coopère, on s'oppose, on trompe, on désire, etc. Tout ce que la vie en société a de sérieux y est reproduit, mais par pur plaisir, et donc dégagé des finalités pratiques et des intérêts égoïstes de la vie quotidienne.

La sociabilité ainsi définie dépend des individus et de leurs attributs personnels – amabilité, éducation, cordialité, etc. Mais paradoxalement, puisque la sociabilité se présente ici dans les termes de la réciprocité, elle exige un effort de *dépersonnalisation* de la part des individus : c'est une question de *tact* que d'interagir avec les autres en suspendant nos particularités personnelles, ainsi que nos intérêts, nos préoccupations et nos états d'âme. La théorisation du jeu et la définition formelle de la sociabilité établies par Simmel reposent, comme nous allons le voir à l'instant en parcourant ses analyses des phénomènes de la conversation et de la coquetterie, sur le principe de la métaphore.

La conversation – art de l'échange verbal, pur jeu de l'action réciproque – exige que les contenus qu'on y échange ne déterminent pas l'échange. Une discussion qui vise la vérité ou l'objectivité n'est plus, dans la perspective de Simmel, une pure forme de sociabilité. Certes, il arrive que les individus entre en conversation en fonction d'un contenu sur lequel ils cherchent à s'entendre, mais alors, la conversation n'est pas menée en elle-même et pour elle-même, mais en vue de quelque chose qui lui est extérieur. Dans la conversation purement sociable, c'est le plaisir de prendre part à l'échange qui rassemble ou unit les individus. En ce sens, c'est de manière analogue au plaisir de l'opposition dans le conflit ludique que dans l'art de la conversation, on s'unit, non pas nécessairement pour s'opposer, mais simplement pour être avec autrui (la formule de Simmel, « avec, pour ou contre les autres », rend compte des deux à la fois). Ces caractéristiques de la (pure) conversation font dire à Simmel qu'il est dans l'essence de la conversation de passer aisément d'un sujet de discussion à un autre.

⁶⁶ G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, op. cit., p. 125.

De même, la coquetterie aussi apparaît comme un acte de sociabilité dans lequel l'action réciproque est dépourvue de finalités autres que l'échange lui-même. En ce sens, la coquetterie, dit Simmel, est la forme ludique de l'érotisme. Phénomène essentiellement féminin, la coquetterie est voilement/dévoilement, oscillation entre oui et non, va-et-vient entre la réception et le rejet des avances de l'homme, du courtisan (ou du prétendant). La femme coquette ne dit ni oui ni non au désir de l'homme qui la courtise. Mais pour que la coquetterie réponde à la définition de la sociabilité comme échange réciproque libre et désintéressé, l'homme doit également jouer le jeu : si dans l'échange avec la femme coquette, l'homme ne cherche qu'à satisfaire ses désirs sexuels, l'échange n'est plus sociable. Dans la coquetterie, le désir, dit Simmel, est laissé derrière. Bref, la coquetterie apparaît ici comme un jeu (jeu de l'amour, jeu de l'échange de regards et de compliments, etc.) dont le plaisir tient à l'échange lui-même⁶⁷. En tant que le rapport de coquetterie se fait oscillation entre l'avoir et le manque, il correspond, dit Simmel, à la dialectique de la vie en ce qu'elle est en tension entre, d'un côté, le caractère fini des formes qu'elle produit et de l'autre, la capacité infinie qu'elle a de produire des formes (et donc de détruire les formes précédentes). À ce titre, pour Simmel, le jeu en apparence frivole de la femme coquette – le fait d'avancer et de reculer, de se donner et de se refuser – est une forme fondamentale de l'existence humaine : « C'est la problématique de la vie, que vis-à-vis de nombreuses choses, auxquelles elle ne peut pas pourtant refuser une relation, elle n'est pas en mesure de statuer d'emblée d'une façon claire et définitive [...] la vie, selon sa propre forme, ne va pas tout droit »⁶⁸. Autrement dit, la vie est faite de détours et de retournements, de chutes et de redressements.

La tension ou l'oscillation entre le oui et le non, le don et le refus, l'avoir et le manque qui donne forme au rapport de coquetterie apparaît pour Simmel comme un dualisme tragique, car dans le rapport entre les sexes, le don de soi acquiert sa pleine signification et sa pleine valeur dans la possibilité de se refuser à l'autre, donc dans la possibilité que le don se retourne en son contraire, c'est-à-dire en un refus, une privation. On pourrait également dire que dans les rapports d'intimité, le fait de posséder l'autre est constamment menacé d'un retournement, c'est-à-dire de la perte de l'autre; et c'est cette perte qui donne sens et valeur à la possession.

Ceci dit, il apparaît que l'élément tragique de la coquetterie dont discute Simmel se rapporte aux conditions socio-historiques par lesquelles la culture et ses modes d'expression se sont constitués.

⁶⁷ G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, op. cit., p. 130-131. Voir également G. Simmel, « La coquetterie », In *Philosophie de la modernité*, Paris : Payot & Rivages, 2004, p. 150-167.

⁶⁸ G. Simmel, *Philosophie de la modernité*, op. cit., p. 167.

Les formes culturelles, dit Simmel, sont historiquement issues de l'activité des hommes : « les modes d'information et d'expression – et pas seulement verbaux –, que notre culture met à la disposition de l'intériorité de l'âme, sont créés pour l'essentiel par des hommes et suivent donc inévitablement avant tout la manière d'être masculine et ses besoins »⁶⁹. Plus précisément et comme le montre l'œuvre tragique et naturaliste d'August Strindberg, *Mademoiselle Julie*, œuvre qui date de la même période que celle au cours de laquelle Simmel réfléchit sur la question féminine, l'élément tragique de la coquetterie apparaît lié à la dissolution progressive du modèle bourgeois de société et à l'effacement des différences entre les classes sociales et entre les sexes auquel cette dissolution donne lieu.

Dans cette pièce en un acte créée en 1888, mais qui ne connut du succès qu'en 1907, *Mademoiselle Julie*, une jeune femme éduquée dans l'égalité des sexes, se suicide après avoir partagé son intimité avec un valet qu'elle a séduit. Ici, c'est donc la femme qui initie le jeu : c'est elle qui invite Jean à danser, c'est elle qui exige de lui qu'il baise sa chaussure, c'est elle qui appelle les faveurs de l'homme. Mais *Mademoiselle Julie* est une coquette : après qu'elle ait elle-même initié le jeu, Jean tente de l'embrasser, mais elle le repousse. Et Jean, contrarié, s'exclame : « Alors, tout à l'heure, c'était sérieux aussi! Vous jouez bien trop sérieusement, c'est ça qui est dangereux! Maintenant, je suis fatigué de jouer »⁷⁰. À partir de ce moment, Jean s'adonnera à un terrible jeu (voire à une torture morale) qui fera s'effondrer la jeune aristocrate qui, désespérée, pleine de honte et de culpabilité, se donnera la mort en se tranchant la gorge. Le jeu de la séduction ou de la coquetterie de la jeune femme se retourne contre elle, car l'homme se joue d'elle en employant feinte, tromperie et manipulation. Le tragique dans *Mademoiselle Julie* tient précisément en ce retournement et prend ancrage dans une société où la transformation des mœurs et des institutions (montée du libéralisme et du socialisme, reconnaissance des droits de propriété aux femmes, brouillage des frontières entre les classes sociales, etc.) fait vaciller l'ordre sociétal, comme si divers « Autrui(s) généralisé(s) » se disputaient le rôle d'autorité symbolique de la société⁷¹. Ainsi, le tragique de la coquetterie apparaît ici sous le prisme de l'égalité entre les individus.

De fait, la sociabilité, précise Simmel, demande que l'on accorde à l'autre la même valeur que l'on est prêt à s'accorder et à recevoir, et en ce sens, le principe de l'égalité inhérent à la sociabilité témoigne de son caractère hautement démocratique. En démocratie, on fait *comme si* tous les individus étaient égaux, et en ce sens, la participation démocratique se présente comme un jeu, celui de l'égalité,

⁶⁹ G. Simmel, *Philosophie de la modernité*, Paris : Payot, 2004, p. 164.

⁷⁰ A. Strindberg, *Mademoiselle Julie/Le Pélican*, Paris : Flammarion, 1997, p. 95.

⁷¹ Strindberg est lui-même issu d'une famille qui porte l'empreinte de ces transformations : son père, un petit bourgeois sans succès, s'amouracha d'une servante puis la maria.

avec tout ce que cela implique d'artifices ou d'« *artificialité* ». Ceci dit, si le principe de l'égalité est à la base de la démocratie (au travers du vote, chaque individu a la même valeur : chaque vote compte pour un vote), pour Simmel, le principe du vote majoritaire qui fonde le pouvoir démocratique témoigne, quant à lui, du caractère tragique de la culture (post)moderne. Dans le cadre de la démocratie, le vote majoritaire fait figure d'un rapport de domination d'une majorité sur une minorité. C'est donc au travers des rapports de domination/subordination que Simmel établit le caractère tragique de la culture contemporaine. Cependant, c'est en recourant à la catégorie de l'absurde que Simmel signifie d'abord le tragique des rapports de domination/subordination en démocratie. Ainsi, il est absurde que les individus qui composent une minorité se subordonnent à la majorité, puisque tout individu, même s'il appartient à la minorité, est l'égal des autres individus de sa société, et donc l'individu se plie ou se subordonne au choix ou à la décision de la majorité et ce même s'il considère que cette décision ou ce choix est absurde ou inapproprié⁷². Cette « absurdité » est tragique dans la mesure où, dans la conception de Simmel, l'individu est une unité ou une totalité en lui-même qui, en s'associant avec d'autres individus (d'autres unités) participe à la formation d'une autre unité, plus grande celle-là : la société. C'est ainsi que, dans la démocratie par suffrage universel, « le vote majoritaire [...] devient l'expression exacerbée de la dualité entre la vie propre de l'individu et celle de la totalité sociale [...] qui reste inconciliable et tragique dans son principe »⁷³. Ceci dit, la réduction du rapport individu-société au seul principe de la contradiction tragique pose problème : si Mead insiste trop sur le caractère coopératif du jeu et de la socialité, Simmel, quant à lui, insiste peut-être trop sur le conflit et cette insistance fait en sorte que sa conception du politique se confond avec une idée purement formelle de la domination.

Ce problème est en partie imputable au parti pris individualiste de l'approche sociologique de Simmel. Le problème avec ce parti pris tient au fait que l'individu, comme le démontre à juste titre Mead, ne constitue une unité que dans la mesure où autrui et Autrui contribuent à la constitution du soi, voire qu'ils tissent et habitent le soi. Ainsi, le pouvoir politique n'est pas que domination, il est aussi domination légitime : ce sont les lois collectivement reconnues comme valides et légitimes qui assurent à l'individu son existence et lui confèrent une identité, une place et une fonction dans la société. On voit ici que sur plusieurs points, l'approche de Simmel apparaît comme la figure inverse de l'approche de Mead : là où Mead affirme que la société est première, Simmel affirme la primauté de l'individu; de même, là où Mead insiste sur la coopération, Simmel insiste sur le conflit. En ce qui

⁷² « Il semble absurde qu'un homme se soumette à une opinion qu'il considère comme fausse, pour la seule raison que d'autres hommes la tiennent pour juste – d'autres hommes, parmi lesquels chaque individu a les mêmes droits et la même valeur que lui ». G. Simmel, *Sociologie. Essais sur les formes de la socialisation*, op. cit., p. 217.

⁷³ Ibid., p. 218.

concerne la thématique du jeu, alors que chez Mead, le jeu contribue à la formation de l'individu (qui devient travailleur, citoyen, consommateur, acteur social, etc.), chez Simmel, le jeu est issu de l'autonomisation d'activités pratiques et exige un effort de *dépersonnalisation*. Bref, d'un côté, le jeu est premier (Mead) et de l'autre, le jeu est aboutissement (Simmel). D'un côté, le jeu participe à la formation de personnalités conscientes de soi (Mead) et de l'autre, le jeu fait œuvre de dépersonnalisation (Simmel). Est-ce à dire que le jeu forme les joueurs en les dépersonnalisant, donc en déformant leurs personnalités?

Ici, il est tentant d'avancer que, du fait de son essence dialectique, le jeu forme et déforme à la fois. En se rapportant au cas du jeu de la représentation théâtrale, on doit, d'une part, reconnaître non seulement, comme le remarque Simmel, que la rencontre du corps d'un acteur avec le texte d'un auteur fait naître une forme qui n'existait pas avant la relation, mais aussi qu'une représentation théâtrale, en ce qu'elle est à la fois sujet et contenu, est une formation culturelle qui œuvre à formuler, à soutenir, à questionner et à transmettre les valeurs, les mœurs et les conventions sociales et culturelles. D'autre part, la représentation théâtrale donne également lieu à une déformation : non seulement en ce qu'elle exige des acteurs et du public qu'ils suspendent leurs préoccupations individuelles (donc qu'ils se dépersonnalisent), mais aussi en ce qu'elle ne représente jamais la réalité humaine telle qu'elle est; elle opère plutôt des variations imaginatives en représentant la réalité humaine comme étant plus grande, plus petite ou similaire (mais non identique) à ce qu'elle est dans la vie quotidienne. De même, si on se rapporte au cas des jeux sportifs, on peut avancer qu'un athlète forme et développe son corps et sa concentration au travers de l'apprentissage et de l'exercice de ce type de jeu. D'un autre côté, le corps de l'athlète ou du sportif, qui doit répéter avec insistance les mêmes mouvements, se déforme et s'use (comme en témoignent les nombreux cas de blessures chroniques chez les athlètes et autres sportifs).

Bien qu'elle soit tout à fait originale et entièrement cohérente, l'approche de Simmel pose problème en ce qu'elle recouvre le moment constitutif de l'interaction sociale humaine, à savoir : la médiation symbolique. Pour qu'il y ait interaction ou action réciproque, il doit se trouver un espace commun entre les hommes pour qu'ils puissent échanger, interagir. Cet espace commun est bien sûr un espace de signification, un « *Autrui généralisé* ». Dans l'interaction, les hommes parlent, ils s'échangent des symboles. Ce sont ces symboles qui permettent non seulement aux individus d'entrer en relation, mais c'est également au travers de médiations symboliques que l'individu se lie à autrui et accède à la conscience de soi. En d'autres termes, les hommes n'entrent pas immédiatement en relation les uns avec les autres : c'est par la médiation du langage ou encore du symbolique que les hommes interagissent. Bref, le symbolique est un a priori ou une condition à la socialisation. Certes, Simmel

n'est pas aveugle à la dimension symbolique de la vie humaine et sociale. À travers le concept de « roi secret » auquel il recourt dans son essai sur la culture moderne, il avance qu'à chaque époque se profile une autorité souveraine qui, en dépit de la diversité et des variations individuelles, caractérise l'ensemble des productions humaines⁷⁴. Ce « roi secret », cette autorité souveraine, agit donc à la manière d'un principe synthétique de la représentation ou encore à la manière d'un « Autrui généralisé », et conséquemment, cela implique que c'est une autorité symbolique qui garantit l'unité de la totalité de la société. Le problème est que Simmel ne pose pas le symbolique, pris ici en tant qu'espace commun des significations, comme condition a priori de toute interaction, de toute existence humaine commune. Ainsi, si la pensée de Simmel achoppe sur la question du pouvoir politique, puisqu'elle l'assimile à une fonction purement formelle de domination, c'est justement parce qu'elle ne pose pas le moment symbolique en premier. Ce n'est qu'à partir du langage commun que peuvent s'édifier d'une part, les structures symboliques complexes comme, par exemple, les mythes et la religion, et d'autre part les institutions politiques et sociales, ainsi que la science et l'idéologie. En ce qui concerne la question du jeu de la démocratie, il semble plus juste de la saisir en tant que jeu de la représentation qui, certes, peut se jouer selon le mode tragique, mais aussi selon les modalités du drame, de la comédie et même de l'absurde. Mais ici, nous devons sortir du domaine de la sociologie formelle et accéder à la sociologie philosophique (ou philosophie de la modernité) de Simmel qui, comme nous allons le voir à l'instant, est traversée par un mouvement se rapprochant d'un devenir téléologique qui, sans poser une finalité a priori à la vie en société, lui confère tout de même une direction ou une orientation au travers de laquelle on peut entr'apercevoir une fin : la liberté/autonomie de l'individu.

Ce mouvement peut se définir de la manière suivante : le devenir historique de la société correspond à un accroissement de l'autonomie et de la liberté individuelles qui s'accompagnent d'une généralisation de l'entendement, du calcul et de la rationalisation. En d'autres termes, la complexité grandissante de la société, devenue fonctionnellement différenciée, libère les individus en les rendant plus indépendants, mais en même temps, elle dépersonnalise et rend inauthentiques les rapports sociaux, et en ce sens, les démocraties de masse témoigneraient d'une perte de l'« *organicité* » d'ensemble de la société. Cette interprétation socio-historique est clairement exprimée dans le texte classique « Le concept et la tragédie de la culture »⁷⁵. En fait, la tragédie de la culture renvoie à l'idée

⁷⁴ Ainsi, à l'époque des philosophes classiques, l'*être* joue le rôle de « roi secret ». Au Moyen Âge, *Dieu* campait ce rôle, mais il fut détrôné par la *nature* lors de la Renaissance. Le XVIII^e siècle érigea le *moi* (le sujet) en souverain, alors que dans la société de masse, ce serait le concept de la *Vie* qui porte la couronne. Voir G. Simmel, « Le conflit de la culture moderne », In *Philosophie de la modernité*, op. cit., p.383-405.

⁷⁵ La version française de ce texte est reproduite dans l'ouvrage *La tragédie de la culture et autres essais*, Paris : Éditions Rivages, 1988.

selon laquelle, suite à l'autonomisation des différentes pratiques sociales conjuguée à la division du travail, les contenus symboliques d'une culture grâce auxquels l'individu singulier s'accomplit en tant que « soi », conscient de lui-même et des autres, finissent par entrer en opposition avec les contenus propres au « soi » auxquels justement les contenus symboliques de la culture ont donné jour. En d'autres termes, le développement de la culture moderne (et postmoderne) est à ce point élevé que l'individu singulier a de moins en moins accès aux fruits offerts par cette prodigieuse culture. Bref, l'esprit objectif, ou encore l'esprit objectivé dans les productions culturelles, entre en contradiction avec l'esprit subjectif : il est impossible, pour le sujet de la masse, de s'élever à la hauteur de la culture dans son ensemble, puisque la complexité culturelle est telle qu'il est devenu impossible pour la subjectivité individuelle d'y accéder entièrement. Ainsi, la grande ville, qui fait l'objet d'un texte classique de Simmel, est le lieu où le développement culturel est à son plus haut niveau⁷⁶. Au sein de cet espace emblématique de la réalisation de l'esprit objectif et de l'autonomie individuelle, la vie subjective individuelle développe un caractère blasé et réservé. Le progrès culturel a tragiquement isolé l'individu. D'une part, il se voit privé, par surdose d'excitation et par une activité intellectuelle trop intense, de sa sensibilité. D'autre part, la culture objectivée par le travail et les différentes contributions de la multitude des individus de la société de masse sont incommensurables avec les capacités individuelles d'appropriation de cette culture.

Ces considérations sur l'individu s'ancrent dans la problématique de ce que Simmel nomme les deux formes d'individualisme – l'individualisme des Lumières et celui du Romantisme. D'une part, la liberté individuelle, qui prend racine dans l'idéal véhiculé par les Lumières (XVIIIe), donne d'abord naissance à une conception universelle de l'individu ; d'autre part, la recherche d'authenticité, revendiquée notamment par le mouvement romantique (XIXe), prône l'affirmation de la différence ou de la particularité de l'individu. Ces deux conceptions de l'individualisme, qui font par ailleurs l'objet du chapitre portant sur la sociologie philosophique dans *Questions fondamentales de la sociologie*, coexistent dans la société de masse (que Simmel qualifie de société moderne) et plus particulièrement dans les grandes villes. Des Lumières, la société contemporaine a hérité de la catégorie abstraite de la personne, le sujet universel, qui apparaît comme un lieu vide (tout le monde en général est une *personne*, mais personne en particulier n'est « la » *personne*), alors que la conception romantique de l'individualisme nous a légué la catégorie de l'individu concret, unique et déterminé dans sa singularité. Cet individu concret, pourrait-on dire, est contraint de remplir la catégorie abstraite de la personne en s'insérant au sein de pratiques sociales complexes et autonomes et en jouant divers rôles

⁷⁶ G. Simmel, « Les grandes villes et la vie de l'esprit », In *Philosophie de la modernité*, op. cit., p. 169-183.

sociaux (travailleur, citoyen, parent, ami, amoureux, etc.). Pour le dire autrement, la « personne » est comme un masque blanc ou neutre que l'« individu » colore de sa subjectivité tout en se pliant aux exigences de la vie sociale (être travailleur, parent, citoyen, etc.). Mais pour Simmel, dans cet effort de remplissage ou de coloration, l'individu perd de son authenticité et ses rapports à autrui relèvent de l'*artificialité*.

La dialectique entre l'esprit objectif et l'esprit subjectif, précise cependant Ernst Cassirer, témoigne davantage d'un drame de la culture que d'une tragédie⁷⁷. L'opposition des forces contradictoires de l'esprit objectif et de la vie subjective, dit-il, ne se dénoue pas dans l'annihilation de l'une ou l'autre, elle constitue plutôt le mouvement qui fait grandir ensemble ces deux forces. Pour Cassirer, la culture n'est pas une totalité fermée et homogène qui s'oppose en bloc au « soi » créateur, elle est elle-même habitée par des forces créatrices (liées à l'idée de progrès) et conservatrices (liées à la tradition). En ce sens, le drame de la culture se présente comme un procès de redéfinition ou de reformulation des contenus culturels à l'intérieur d'un devenir civilisationnel. En d'autres termes, le drame de la culture est un dialogue entre le progrès et la tradition, entre le devenir et le passé.

Ceci dit, on peut peut-être également interpréter le devenir démocratique de la socialité en tant que comédie de la culture. D'ailleurs, à l'heure actuelle, le thème développé dans *Mademoiselle Julie* – la séduction d'un homme d'une classe inférieure par une femme d'une classe supérieure – pourrait bien faire l'objet d'une comédie romantique hollywoodienne. Ainsi, plutôt que de voir la négation ou l'isolement de la vie subjective face à l'incommensurabilité de la vie culturelle objective, on pourrait y voir une situation analogue à la définition hégélienne de la comédie, c'est-à-dire un monde déserté par le vrai et l'éternel dans lequel les personnalités, usant de moyens contraires aux finalités de leurs actions, apparaissent comme satisfaites d'elles-mêmes. Le processus d'autonomisation des pratiques a peut-être drainé la culture de sa consistance et de son esprit, pour donner lieu à une instrumentalisation des pratiques devenues autoréférentielles, au sein desquelles les individus ne sont pas niés dans leur spécificité, mais apparaissent satisfaits d'eux-mêmes malgré l'inconsistance de leur monde dominé par la technique (et non pas par le vrai et l'éternel).

La culture de masse s'est peut-être jouée successivement selon les registres tragique, dramatique et comique, et ce en fonction des différents moments de son devenir civilisationnel. La culture de masse aurait, en ce sens, connu une période au cours de laquelle elle se serait jouée sur le mode tragique, suivie d'une période au cours de laquelle son jeu aurait été dramatique et finalement, la

⁷⁷ E. Cassirer, « La tragédie de la culture », In *Logique des sciences de la culture*, Paris : Cerf, 1991, p. 195-223.

période actuelle serait peut-être celle de la comédie. Mais le jeu de la culture de masse est peut-être simultanément tragique, dramatique et comique, et ce en fonction des phénomènes et de leurs participants. Peut-être qu'au sein d'un même phénomène social se combinent les dimensions tragique, dramatique et comique du jeu de la culture de masse. Le jeu de la culture de masse serait alors hybride, tout à la fois tragique, comique, dramatique et peut-être aussi absurde.

1.3 Le legs de Mead et de Simmel : le théâtre et le jeu des interactions sociales

Les théorisations du jeu chez Mead et chez Simmel ont connu une postérité, et ce notamment au sein du courant interactionniste symbolique et en particulier dans l'œuvre d'Erving Goffman. Il revient cependant à Herbert Blumer, un étudiant de Mead, d'avoir formalisé les fondements de cette approche sociologique au cours des années 1950-60⁷⁸. Blumer retient de Mead l'idée que la signification émerge au cours de l'interaction ou de l'échange de symboles entre des individus qui, en interagissant, adoptent l'attitude d'« Autrui généralisé », mais il réduit cependant la théorie de Mead en omettant de prendre en considération l'étagement de l'ensemble des médiations qui y sont impliquées : si, chez Mead, la signification émerge de l'interaction entre des individus qui adoptent l'attitude de l'« Autrui généralisé », cela est rendu possible dans la mesure où les individus interagissent dans le cadre d'institutions déjà existantes, prises ici comme espaces socialement fondés qui déterminent les modalités d'exercice de pratiques socialement reconnues, elles-mêmes issues du développement historique de « la » société. Bref, chez Mead, comme nous l'avons vu, la société est première⁷⁹.

Mais pour l'interactionnisme symbolique, il semble que les institutions et la société ne soient que des résultats de processus sociaux. D'ailleurs, Blumer définit la société comme actions conjointes (« joint action ») des individus et des groupes : « in the first and the last instances human society consists of people engaging in action »⁸⁰. En d'autres termes, la société se résume ici à l'action

⁷⁸ Blumer utilisa l'expression « interactionnisme symbolique » pour la première fois dans un article de 1937, mais c'est seulement en 1969, sous la pression de ses collègues et étudiants, qu'il entreprit de publier un recueil de ses principaux textes où il définit l'approche interactionniste symbolique. Voir H. Blumer, *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*, Englewood Cliffs (New Jersey) : Prentice-Hall, Inc., 1969.

⁷⁹ « La société humaine [...] n'imprime pas simplement un modèle général de conduite sociale sur chacun de ses membres, de telle sorte que ce modèle devient celui du soi individuel. Elle lui donne un esprit, comme moyen de se parler à soi-même, consciemment, dans le cadre des attitudes sociales qui constituent la structure de son soi et qui incarnent le modèle de conduite organisée de la société humaine » (G.H. Mead, *L'esprit, le soi et la société*, op. cit., p. 312). Mead poursuit en précisant que l'action humaine fondée sur l'intelligence réflexive agit en retour sur la société et la transforme : « Par leur esprit, les individus peuvent à leur tour imprimer le modèle de soi, qui se développe davantage grâce à leur activité mentale, dans la structure ou l'organisation de la société humaine ; et ils peuvent, dans une certaine mesure, reconstruire et transformer le modèle général de conduite sociale, dans le cadre duquel s'était d'abord constitué leur soi » (Ibid.).

⁸⁰ H. Blumer, op. cit., p. 7.

associative d'individus : « A human society or group consists of people in association »⁸¹. Cette réduction ou cette mise à plat fait en sorte que la société n'apparaît plus comme une totalité, elle n'est plus que milieu, environnement ou monde social tissé d'interactions et d'échanges de significations dépourvu d'un État (et de son droit) et d'une histoire.

Cette réduction ou cet aplatissement est perceptible dans le type même de littérature produite par l'interactionnisme symbolique, c'est-à-dire la forme monographie/étude de cas ou encore la forme parcours biographique. Ainsi, les essais caractéristiques de cette approche concernent les interactions qui prennent place au sein de milieux sociaux ou de situations sociales spécifiques, mais jamais il n'est question de « la » société, du droit qui la constitue et des institutions qui, historiquement, l'ont rendu possible en assurant sa reproduction et sa régulation. En somme, les études interactionnistes ne se rapportent qu'à des milieux clos ou restreints (des situations particulières ou encore des « moments quelconques » dirait Isaac Joseph⁸²) et se contentent de décrire les interactions et de classer les modalités adoptées par les individus pour « tirer leur épingle du jeu social ».

C'est chez Goffman, tel que mentionné précédemment, que l'analogie de la socialité comme jeu théâtral est mobilisée de manière exemplaire. Ce qu'on qualifie généralement de « modèle dramaturgique » chez Goffman apparaît, en fait, dès son premier livre, *La mise en scène de la vie quotidienne. T.I La présentation de soi*⁸³. Ici, Goffman entreprend l'étude des interactions des membres d'une petite communauté isolée située dans les îles Shetland (Écosse) en empruntant le vocabulaire théâtral⁸⁴. Il montre ainsi que dans l'interaction quotidienne ou face à face avec autrui, l'individu est *comme* un acteur qui joue un rôle, qui se met en scène et exécute une représentation devant un public – les autres interlocuteurs ou encore la foule anonyme d'un lieu public. L'interaction sociale apparaît donc ici *comme* une représentation (théâtrale) dans laquelle l'individu joue un rôle devant les autres afin de contrôler, ou du moins de donner l'impression de contrôler, la situation. De plus, l'individu est appelé à jouer différents rôles selon son statut social et le statut des autres et en fonction de la situation dans laquelle s'actualise l'échange.

⁸¹ Ibid., p. 10.

⁸² I. Joseph, *Erving Goffman et la microsociologie*, Paris : PUF, 2003, p. 119.

⁸³ E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne. T.I La présentation de soi*, Paris : Minuit, 1973.

⁸⁴ « La perspective adoptée ici est celle de la représentation théâtrale; les principes qu'on en a tirés sont des principes dramaturgiques. J'examinerai de quelles façons une personne, dans les situations les plus banales, se présente elle-même et présente son activité aux autres, par quels moyens elle oriente et gouverne l'impression qu'elle produit sur eux, et quelles sortes de choses elle peut ou ne peut pas se permettre au cours de sa représentation ». Ibid., p. 9.

Dans un article intitulé « Fun in Games », Goffman précise que le modèle dramaturgique repose fondamentalement sur les principes du jeu. À la manière d'une matrice, dit-il, le jeu définit un ensemble de possibilités d'action et de rôles à remplir qui, au travers de leur actualisation, constituent un espace pour l'action dramatique. Autrement dit, le jeu génère ou produit un monde autre : le jeu est une activité créatrice ou bâtitrice de mondes⁸⁵. Pour Goffman, l'interaction sociale, en ce qu'elle correspond métaphoriquement à un jeu ou à une représentation théâtrale, est elle aussi en mesure de former et d'instaurer un ordre, un monde. À ce titre, le jeu comme l'interaction sociale ou plutôt les « rencontres focalisées »⁸⁶ fonctionnent à la manière d'une membrane qui sépare et exclut de l'interaction un ensemble de propriétés relevant du monde plus large de la vie sociale. En fait, Goffman cherche ici à traiter avec sérieux de la question du plaisir et établit que le plaisir produit par l'interaction sociale (plaisir que Goffman nomme « euphorie » ou encore « félicité ») tient à la capacité des participants de tenir leur rôle et de maintenir la représentation en fonction des attributs de chacun et des ressources physiques disponibles au moment de la rencontre. Enfin, la capacité de tenir un rôle et de maintenir une interaction implique l'art du déguisement : porter un masque permet ici, non pas de dissimuler quelque chose que l'on voudrait cacher, mais au contraire, le masque est ce qui permet aux individus de se révéler tout en se préservant de certains « faux pas » qui ruineraient l'interaction. En ce sens, revêtir le masque d'un rôle social suppose une économie de la proximité et de la distance à soi et aux autres.

La question de la distance au rôle est fort importante et fit d'ailleurs l'objet d'un autre essai de Goffman, « Role Distance »⁸⁷. Ici, Goffman entend montrer que la distance qu'un individu établit avec le(s) rôle(s) qu'il est appelé à jouer est tout aussi importante ou fondamentale que l'adhésion de l'individu à ce rôle. Cette distance au rôle ne se rapporte pas tellement à un libre choix de l'individu, il ne s'agit pas pour lui de se détacher librement de son rôle et d'être authentiquement lui-même, car l'identité sociale d'un individu est constituée d'une multiplicité de rôles et ce sont ces rôles qui fondent l'image de soi qu'a l'individu de lui-même et qu'ont les autres de lui. En ce sens, les individus ne choisissent pas les masques qu'ils portent, ce sont les situations sociales qui dictent les rôles qui doivent être joués. La distance au rôle implique plutôt la possibilité d'altérer un rôle en en appelant aux autres rôles qu'on occupe. D'ailleurs précise Goffman, dans un contexte institutionnel, les conditions

⁸⁵ « A matrix of possible events and a cast of roles through whose enactment the events occur constitute together a field for fateful dramatic action, a plane of being, an engine of meaning, a world in itself [...] Games, then, are world-building activities ». E. Goffman, « Fun in Games », In *Encounters*, Indianapolis : The Bobbs-Merrill Company, 1961, p. 26-27.

⁸⁶ Les « rencontres focalisées » sont un type d'interactions sociales au cours desquelles l'attention des participants est maintenue autour d'un foyer d'attention.

⁸⁷ E. Goffman, « Role Distance », In *Encounters*, op. cit.

de travail, qui assurent aux travailleurs un temps de repas ou temps de repos, ne sont pas établies en fonction de la qualité de travailleur des participants, mais plutôt en fonction de leur qualité de personne ou de citoyen. En d'autres termes, certaines dimensions d'un rôle s'étendent à d'autres rôles et l'individu peut en appeler à ces autres rôles pour se distancer de certaines contraintes liées au rôle qu'il occupe dans une situation donnée. Le rapport de l'individu à la multiplicité des rôles qu'il est appelé à jouer prend la forme, selon une expression de Goffman, d'une « danse d'identification » (*dance of identification*). En d'autres termes, l'individu dispose d'un répertoire de rôles dans lequel il puise pour s'ajuster aux situations, pour corriger un malaise qui risque de dissoudre la représentation ou encore pour éviter l'*ob-scénité* (littéralement : ce qui est « hors scène », ce qui déborde de la scène). À ce titre, le « détour comique » (le calembour ou l'énoncé humoristique) apparaît comme une ressource dont dispose l'individu pour maintenir une représentation et pour s'assurer de son déroulement, suite à un « faux pas » ou à un malaise dans le cours d'une interaction sociale.

Le « modèle dramaturgique » que Goffman mobilise porte bien sûr l'empreinte des pensées de Mead et de Simmel. De Mead, Goffman retient l'idée que l'individu social est un individu qui s'adapte aux autres et qui est donc en mesure de jouer différents rôles selon ce que la situation appelle. On retrouve également chez Goffman la conception, développée par Mead, d'une émergence de la signification dans l'acte présent, en ce sens que la signification se constitue dans l'interaction et ne se complète qu'au terme de l'interaction. De Simmel, Goffman conserve l'idée que c'est la réciprocité des actions individuelles qui fait la société, ou du moins qui la rend possible. Ainsi, Goffman, à la suite de Simmel, s'intéresse au phénomène de la conversation, qu'il analyse comme un jeu de va-et-vient mis en scène par les participants de l'échange, et ce afin de rendre compte, sur le plan formel, du principe de la réciprocité qui participe à la constitution de toute action ou situation sociale. En somme, on peut dire que Goffman est meadien dans la mesure où il use des notions d'adoption du rôle d'autrui et d'émergence de la signification dans l'acte présent et qu'il est simmélien en ce qu'il considère qu'il y a société « partout où des hommes se trouvent en réciprocité d'action et constituent une unité permanente ou passagère »⁸⁸.

Ceci dit, il importe de revenir à la question du jeu et au modèle dramaturgique proposés par Goffman. Les catégories fondamentales qui y sont mobilisées sont : la scène, la représentation, les coulisses, les acteurs, les rôles ainsi que le public. De façon générale, ce modèle dramaturgique permet d'analyser les formes de la socialité quotidienne, comme par exemple, les conduites entre étrangers dans l'espace public ou encore les comportements interindividuels tels qu'ils se dessinent dans le cadre

⁸⁸ G. Simmel, *Sociologie et épistémologie*, op. cit., p. 173.

des rôles professionnels (rapports entre collègues, rapports entre employés et clients, etc.). Mais la forme de la socialité quotidienne emblématique de l'analyse goffmanienne est sûrement la conversation. D'ailleurs, dans son dernier livre, *Façons de parler*, Goffman théorise l'échange conversationnel en le décrivant comme un jeu se déroulant sur une scène ou encore comme une « dramatique du discours » avec tout ce que cela implique en termes d'allusion, de simulation, de ritualisation, de convention : « profondément incorporées à la nature de la parole, on retrouve les nécessités fondamentales de la théâtralité »⁸⁹.

La conversation se présente chez Goffman comme une suite de mouvements relevant d'une logique de référence interne à l'interaction. Ainsi : « les mouvements conversationnels produisent ou, au moins, permettent autant de mouvements et de contre-mouvements affirmatifs, aller-retour auquel le nom de jeu mutuel conviendrait sans doute mieux que celui de dialogue »⁹⁰. La participation à une conversation correspond à une « entrée en scène » ritualisée. Mais, la description que fait Goffman de la conversation est réductrice en ce qu'elle limite la portée de la dimension dialogique de la prise de parole en la ramenant tout entière à la situation d'interaction, et en ce sens, Goffman confond la dimension dialogique avec le processus dialogal. C'est notamment au travers des notions d'« enchâssement » et de « texte antérieur » que l'on peut voir cette réduction ou cet aplatissement. Certes, il reconnaît à juste titre que toute prise de parole s'enchâsse dans les paroles antérieures ou, en d'autres termes, que parler implique toujours une référence à la parole d'autrui. C'est ce que souligne Bakhtine lorsqu'il affirme que l'échange verbal est une chaîne complexe dans laquelle les énoncés sont comme des maillons⁹¹. Conséquemment, tout énoncé est précédé et suivi par d'autres énoncés. Ainsi, lorsque je prends la parole, non seulement dois-je formuler mon énoncé en puisant dans la langue les symboles (les mots) appropriés, mais je dois également, d'une part, considérer les énoncés des autres qui sont antérieurs au mien et qui positionnent mon énoncé par rapport à une sphère ou à un champ particulier de l'échange verbal, et d'autre part, je dois considérer mon auditeur ou mon auditoire (à qui est-ce que je parle, quel est son (leur) statut social, quel est son (leur) lien avec moi, quel est son (leur) degré d'éducation, etc.) qui, à la manière du spectateur, adopte une attitude participative active s'élaborant tout au long de l'écoute du discours de l'autre, écoute participant activement, et ce du début à la fin de l'interaction, à l'acte de compréhension. Mais, l'idée d'une longue chaîne de signification a, pour Bakhtine, une portée qui dépasse largement le seul cadre de la situation d'interaction :

⁸⁹ E. Goffman, *Façons de parler*, Paris : Minuit, 1987, p. 10.

⁹⁰ Ibid., p. 82.

⁹¹ Voir M. Bakhtine, *Le marxisme et la philosophie du langage*, Paris : Minuit, 1977, ainsi que, M. Bakhtine, *Esthétique de la création verbale*, Paris : Gallimard, 1984.

On peut comprendre le mot « dialogue » dans un sens élargi, c'est-à-dire non seulement comme l'échange à haute voix et impliquant des individus placés face à face, mais tout échange verbal, de quelque type qu'il soit. Le livre, c'est-à-dire l'acte de parole imprimé, constitue également un élément de l'échange verbal. [...] l'acte de parole sous forme de livre est toujours orienté en fonction des prises de parole antérieures dans la même sphère d'activité, tant celle de l'auteur lui-même que celles d'autres auteurs : il découle donc de la situation particulière d'un problème scientifique ou d'un style de production littéraire. Ainsi, le discours écrit est en quelque sorte partie intégrante d'une discussion idéologique à grande échelle : il répond à quelque chose, il réfute, il confirme, il anticipe sur les réponses et objections potentielles, cherche un soutien, etc.⁹².

En d'autres termes, les mots ne s'enchaînent pas seulement aux mots ou paroles des participants présents « ici et maintenant » au cours d'une interaction, les mots et les paroles que nous énonçons sont les mots et les paroles des différents genres du discours, c'est-à-dire que les énoncés antérieurs d'autrui appartiennent nécessairement à une sphère de discours (discours scientifique, discours poétique, discours quotidien, etc.). À ce titre, Bakhtine distingue les discours selon deux genres généraux : les discours du genre premier, c'est-à-dire l'échange spontané, quotidien, « vivant », et les discours du genre second, c'est-à-dire les discours complexes et spécialisés des sphères particulières d'activités sociales telles que la science, le droit, la politique, l'art, etc. Les rapports qu'entretiennent les différents genres du discours sont au fondement de la réalité sociale : d'une part, l'échange quotidien inclut en son domaine les discours complexes, puisque dans la vie de tous les jours nous discutons de politique, d'art, de science, et en ce sens, nous empruntons à ces discours certains énoncés; d'autre part, les discours complexes (science, art, droit, etc.) se constituent en absorbant, en intégrant et en transmuant le discours quotidien (face-à-face), comme c'est le cas, par exemple, avec le dialogue théâtral.

Ces considérations sur le principe dialogique conduisent à interroger la notion de « détour comique » développée par Goffman en tenant compte du genre comique et des œuvres comiques dans le domaine du théâtre, pris ici comme un discours relevant du second genre ou encore comme un discours complexe, au sens bakhtinien du terme. En d'autres termes, la possibilité, pour l'individu, d'emprunter un « détour comique » ou de puiser dans un répertoire comique n'a de sens que dans la mesure où il existe des œuvres que l'on nomme « comédies ». Bref, pour comprendre le comique, voire le détournement ou le correctif comique, il apparaît essentiel de prendre en considération « la » comédie (de la même manière que Bakhtine, par exemple, discute du carnavalesque dans l'œuvre de Rabelais à la lumière de ce que fut « le » carnaval au Moyen Âge).

⁹² M. Bakhtine, *Le marxisme et la philosophie du langage*, op. cit., p. 136.

À cet égard, Hugh Dalziel Duncan, dans son ouvrage *Communication and Social Order*, propose une analyse de la communication et de l'ordre social qui répond à cette exigence⁹³. En fait, Duncan entend montrer comment non seulement les formes sociales mais aussi les contenus socio-culturels véhiculés par les expressions sociales participent à la création et au maintien de l'ordre social. En d'autres termes, Duncan cherche à dépasser le formalisme de ses prédécesseurs (Mead, Simmel, Dewey, pour ne nommer qu'eux) en tenant compte non seulement des modalités de la communication (le « comment on communique »), mais aussi du contenu de ce que la comédie communique. Pour lui, la comédie est présence du désordre au sein de l'ordre social. En d'autres termes, le discours comique œuvre à suspendre l'ordre et à insuffler du désordre au sein de la structure sociale. Ce rapport à l'ordre et à l'autorité participe au contrôle social en fonction de trois modalités différentes. La comédie désordonne soit pour maintenir ou réaffirmer l'autorité (c'est, par exemple, ce qui caractérise les farces prenant à partie les immigrants ou les homosexuels, ou encore les pièces de Molière qui se moquent des bourgeois ou des parvenus), soit pour résister à l'autorité ou la critiquer (par exemple, dans *Les temps modernes*, Chaplin oppose l'industrie à la poursuite du bonheur, et critique par là le rêve américain en montrant la contradiction qu'il y a entre le travail ouvrier et la poursuite du bonheur), soit finalement, et c'est là le propre de l'ironie que Duncan définit comme la forme comique de la raison, pour interroger ou questionner l'autorité, pour douter de l'ordre effectif de la société (par exemple, dans le chapitre X de *Huckleberry Finn*, Mark Twain, au travers de l'épisode au cours duquel une foule entend lyncher le Colonel Sherburn, remet en question la démocratie lorsque cette dernière se révèle sous la forme d'une « mobocracy »).

En somme, pour Duncan, l'interaction sociale se comprend en termes d'échanges symboliques, et sa structure est celle de l'action dramatique et implique les cinq éléments suivants : le lieu et le temps de l'(inter)action, le type de caractères ou personnages qui y participent, le type d'(inter)action, les moyens et les ressources disponibles pour l'(inter)action, et la finalité de l'(inter)action⁹⁴. De plus, Duncan entend dépasser la simple analogie du « théâtre du monde » en réinvestissant les formes sociales de leurs contenus. Il identifie, d'une part, l'argent comme symbole de la liberté étatsunienne, et d'autre part, il désigne la comédie comme expression symbolique

⁹³ H.D. Duncan, *Communication and Social Order*, New Brunswick (New Jersey, USA)/Londres (UK) : Transaction Publishers, 2002 [1962]. À la différence du projet de Duncan, qui puise à la fois dans le théâtre, le cinéma, la littérature et la télévision pour rendre compte de la forme et du contenu de la comédie, ma thèse se concentre uniquement sur le jeu du théâtre, ses genres (drame, comédie, tragédie et leur hybridation ou leur transformation) et ses catégories (la scène, les rôles et les personnages, l'action, etc.).

⁹⁴ Cette structure de l'action dramatique fut conçue et développée non pas par Duncan, mais plutôt par le philosophe Kenneth Burke. Voir K. Burke, *A Grammar of Motives*, New York : Prentice-Hall, Inc., 1945.

emblématique par laquelle la société américaine se révèle à elle-même et endosse, critique, ou remet en question l'ordre hiérarchiquement organisé par l'argent. En d'autres termes, l'argent (comme symbole de la liberté) détermine l'ordre et la hiérarchie, et la comédie exprime cet ordre symboliquement, donc en le soumettant à un décalage qui le réaffirme, le critique ou l'interroge.

La position de Duncan, qui est un contemporain de Goffman et qui, comme lui, a suivi les cours de philosophie de Kenneth Burke à l'Université de Chicago, dévoile d'une certaine manière la dimension socio-culturelle et historique que la microsociologie de Goffman tend à recouvrir. Ce recouvrement donne lieu à une approche sociologique qui court le risque de s'instrumentaliser. À cet égard, chez Goffman, l'horizon de signification de la conversation, c'est-à-dire ce à quoi se réfèrent les participants, se réduit au cadre d'interaction de la situation conversationnelle. Par là, se trouve recouverte toute la substance culturelle qui s'est maintenue et qui s'est transmise au travers de la formation/transformation de la société, prise ici comme un tout. Ce recouvrement limite ainsi toute analyse des interactions au « comment » on signifie ou « comment » on communique « ici et maintenant » dans une situation donnée. Ce sont alors les questions de contrôle, de stratégie, de manipulation, de détournement et de maquillage qui deviennent déterminantes pour le théâtre social de Goffman et à ce titre, le modèle dramaturgique goffmanien s'apparente, en un sens limité, à la théorie mathématique des jeux. Ainsi par exemple, l'acteur goffmanien est, semble-t-il, constamment en train de se préoccuper à sauver les apparences ou à maintenir la représentation, à maîtriser les impressions, à simuler ou à camoufler ses intentions et ce, qu'il s'agisse de situations de coopération, de conflit, de concurrence ou de collaboration. D'ailleurs, dans son essai « Strategic Interaction », Goffman s'est explicitement référé à la théorie mathématique des jeux, qui définit l'individu comme acteur rationnel et calculateur dont les actions visent un gain maximal en minimisant les risques de perte⁹⁵. De plus, dans le texte « Expression Games », Goffman s'emploie à conceptualiser l'échange verbal en termes de séquences de « coups » (« moves ») et de « contrecoups », d'actions et de réactions impliquant adaptation et ajustement⁹⁶. Ici, les interactions sont caractérisées par la capacité des participants d'acquiescer ou de dissimuler de l'information pour ensuite sélectionner et exécuter les « coups » (« moves ») appropriés qui serviront leurs fins, et ce peu importe que ces fins soient déterminées par la coopération, le conflit, la concurrence ou la collaboration. En somme, par l'étude des conduites des espions ou des stratèges militaires chez qui la dimension « stratégique » de l'action se révèle dans toute son ampleur et ses implications, Goffman conclut que les interactions sociales comportent toutes des

⁹⁵ E. Goffman, « Strategic Interaction » In *Strategic Interaction*, Philadelphie : University of Pennsylvania Press, 1969, p. 85-145.

⁹⁶ E. Goffman, « Expression Games », In *Strategic Interaction*, op. cit., p. 3-84.

éléments de stratégie qui visent à éviter les débordements obscènes, à maintenir la face, à contrôler les impressions, etc.

Ces considérations sur le jeu théâtral comme jeu de manipulation et de faux-semblant invitent à questionner la théâtralité même du modèle proposé par Goffman. En fait, ce modèle ne se veut qu'un échafaudage et en cela, la métaphore théâtrale souffre d'un certain statisme. D'ailleurs, bien qu'admiratif de l'œuvre de Goffman, Richard Sennett souligne que les « scènes » qu'étudie Goffman sont toutes des « situations fixes »⁹⁷. La fixité ou le statisme des situations goffmaniennes, dit-il, fait en sorte que le théâtre de Goffman comporte certes des scènes, mais il est dépourvu d'intrigue et sans intrigue, pas de récit, pas d'histoire et donc pas de personnages (ou encore des personnages sans caractère). En ce sens, le modèle de Goffman se compose de rôles formels dont les caractéristiques principales sont la capacité d'adaptation et l'aptitude à contrôler les impressions. Malgré son statisme, le modèle goffmanien a tout de même une grande valeur descriptive en ce qu'il se rapporte à des conduites humaines telles qu'elles se donnent à l'observation dans les grandes villes postmodernes.

À ce titre, pour Sennett, qui n'appartient pas en propre au courant interactionniste symbolique mais qui s'en inspire, la ville (ou plutôt l'espace public urbain) est *comme* une scène (celle du théâtre du monde) sur laquelle les rapports sociaux entre étrangers se jouent en fonction de conventions sociales, et sur laquelle l'homme revêt un masque (celui de son personnage public) et joue ainsi son rôle social. Ici, comme chez Goffman, la sociabilité, le lien social, les rapports sociaux sont pensés *comme* un jeu, à la manière du jeu de l'acteur. Et ce jeu de l'acteur est lui-même pensé à la lumière de la définition du jeu (au sens large) développée par Huizinga dans son étude *Homo Ludens*⁹⁸. En fait, Sennett retient trois éléments de la définition du jeu chez Huizinga : le jeu est une activité volontaire ou libre, le jeu est une activité désintéressée ou détachée des finalités de la vie pratique, le jeu est une activité séparée de la vie quotidienne en ce qu'il comporte son propre espace-temps. Mais pour Sennett, c'est la ville du XVIII^e siècle (notamment Paris et Londres) avec ses codes sociaux et ses conventions (tenus vestimentaires différenciées selon les statuts sociaux, formules de politesse et expression des sentiments dans le cadre de rapports hiérarchiques, etc.) qui rend compte d'une manière exemplaire d'une scène et d'un théâtre du monde. Avec l'industrialisation et la montée du capitalisme (l'« effervescence » du XIX^e siècle), la séparation entre l'espace public et l'espace privé se brouille et les modalités de l'expression et des interactions en public se personnalisent, voire se privatisent. Ainsi, pour Sennett, le culte de la personnalité et le narcissisme produits par la culture contemporaine

⁹⁷ R. Sennett, *The Fall of Public Man*, New York/Londres : W.W. Norton & Company, 1992, p. 35.

⁹⁸ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.

nieraient le jeu : l'homme contemporain serait un acteur qui ne sait ou ne peut plus jouer, ou encore, un comédien privé de son art.

Ce constat n'est cependant pas tout à fait convaincant. À regarder de plus près, on doit reconnaître, comme le fait Christopher Lasch, que dans le cadre d'une société qui ne connaît pas de classes statutaires et dans laquelle le travail est devenu routinier et monotone, l'individu est appelé à jouer différents rôles, dont ceux de parent, de salarié, de citoyen, de consommateur, etc.⁹⁹. Bref, l'« homme-acteur » joue encore, mais les modalités de son jeu ne sont pas celles du bourgeois : l'homme ne se définit plus par une position statutaire, puisque parents, salariés, citoyens ou consommateurs sont, par principe, des égaux dans les sociétés démocratiques de masse. En d'autres termes, le seul statut que nos sociétés reconnaissent est celui de « personne » : nous sommes tous des personnes égales en droit. L'homme se définit donc comme une personne et en tant que telle il se voit dans l'obligation de trouver lui-même les ressorts qui lui permettront de répondre à l'exigence d'être quelqu'un au risque de n'être personne. Ce rôle, celui de « personne » est, semble-t-il, un rôle difficile à jouer. L'individu contemporain, dit le sociologue français Alain Ehrenberg, est incertain et il se sent insuffisant¹⁰⁰.

Pour Ehrenberg, les phénomènes du brouillage des frontières entre espace public et espace privé, de l'effacement des idées de classes, du retrait progressif de l'État providence, de l'égalisation du rôle des hommes et des femmes qui ont marqué la France depuis au moins le début des années 1980 dissimulent une autre problématique sociétale : « la subjectivité est devenue une question collective. [...] Nous sommes entrés dans une société de responsabilité de soi : chacun doit impérativement se trouver un projet et agir par lui-même pour ne pas être exclu du lien »¹⁰¹. Cette injonction d'être soi-même et d'agir selon ses propres ressorts impose à l'individu qu'il invente sa vie, qu'il lui donne un sens et qu'il s'engage, à l'aune de cette invention et de ce sens, à agir dans la collectivité. Pour Ehrenberg, qui rejette la thèse du narcissisme, la signification sociologique de l'usage de psychotropes et de la popularité récente et grandissante des émissions de télé-réalité dans la société de masse tient à leur « qualité » de « béquille » ou de palliatif dont usent les individus afin de restaurer une « sensation de soi » (psychotropes) ou afin de se reconstruire une « image de soi » (télé-réalité), et ce dans un contexte où le politique n'arrive plus à répondre aux demandes sociales qui lui sont adressées parce qu'il semble incapable de les traduire politiquement. Cette incapacité est à vrai dire paradoxale en ce

⁹⁹ C. Lasch, *Le complexe de Narcisse*, Paris : Éditions Robert Laffont, 1981.

¹⁰⁰ A. Ehrenberg, *L'individu incertain*, Paris : Calmann-Lévy, 1995.

¹⁰¹ Ibid., p. 14.

que c'est le politique qui détermine et institue la catégorie juridique de la personne et décrète ainsi que tous les individus sont des personnes égales en droits, peu importe leur statut social, leur origine culturelle, leur sexe, leur âge, etc. L'injonction contemporaine d'être une personne tout en restant soi-même, donne lieu à une étourdissante quête d'authenticité, et puisqu'il n'y a pas de « soi » intrinsèque, (comme le soulève avec justesse Goffman à la suite de Mead, l'individu est investi d'une identité sociale qui se constitue au travers d'une multiplicité de rôles), cette quête d'authenticité est en quelque sorte menée en vain.

À la lumière de ces considérations et entendu que la théorisation et la compréhension des rapports sociaux et des rapports individu-société en référence au phénomène du jeu théâtral (et tout de que cela implique : « rôle », « personnage », « détournement comique », « retournement tragique », etc.) appellent un examen des modalités d'existence et de la pratique dramatique et théâtrale effective ou réelle, il importe maintenant d'examiner de plus près comment le théâtre traite et traduit les différentes questions soulevées par la sociologie et complète ainsi notre compréhension de l'idée que la socialité puisse se présenter métaphoriquement comme un jeu. Plus précisément, c'est en référence à la pièce *La Dernière bande* de Samuel Beckett que j'entends conduire cet examen. Et parmi les différentes questions soulevées jusqu'ici, celle concernant la difficulté d'être soi-même et de jouer son propre personnage dans une société où tous les individus sont égaux, problématique qui, d'ailleurs, semble être devenue un thème du théâtre contemporain, fera l'objet d'une attention particulière. En d'autres termes, j'entreprendrai dans un premier temps une lecture de *La Dernière bande* en tenant compte des concepts du narcissisme et de l'incertitude/insuffisance de la subjectivité individuelle contemporaine. Je poursuivrai l'analyse de l'œuvre de Beckett en tenant compte du rôle et de l'importance de la communication, prise ici comme « Autrui généralisé », pour les sociétés démocratiques de masse. D'ailleurs, dans *La Dernière bande*, la communication joue littéralement un rôle, pris dans le sens d'un personnage, puisqu'un magnétophone (celui sur lequel tourne la « dernière bande »), est au cœur de cette œuvre. Enfin, nous aborderons la question des significations tragique et comique de la situation contemporaine de l'individu dans le contexte des sociétés démocratiques de masse en exposant comment ces significations s'y présentent pour nous, le public, qui assistons au drame. Autrement dit, par l'analyse de *La Dernière bande*, je chercherai à montrer en quoi la sociabilité démocratique fait montre à la fois d'une tragédie et d'une comédie de la culture ou, plus précisément, une comédie et une tragédie de la culture dans le contexte des sociétés démocratiques de masse, prises ici en tant que société de communication.

1.4 L'écho théâtral du drame d'être (une) *personne*

Écrite en anglais et créée en 1958 au Royal Court Theatre de Londres, *La Dernière bande* (*Krapp's Last Tape*) est sans aucun doute la pièce la plus autobiographique que Beckett ait écrite¹⁰². Seul dans son logement (sa « turne »), Krapp, comme il en a l'habitude à chacun de ses anniversaires, picole et écoute sur un magnétophone une bobine sur laquelle il s'est enregistré à différents moments de sa vie (toujours le jour de son anniversaire), et puisque le personnage ne cesse d'interrompre son écoute en arrêtant, en avançant et en reculant la bobine, c'est par fragments qu'on entend le jeune Krapp témoigner de divers épisodes qui ont marqué sa vie – la mort de sa mère, ses ambitions d'écrivain ou d'homme de lettres, et surtout un amour auquel il a renoncé (il semble que Krapp soit particulièrement attentif à cet épisode, puisqu'il l'écoute à plus d'une reprise). Si le jeune Krapp renonce à l'amour, c'est qu'il se consacre à son travail ou sa carrière pour devenir quelqu'un. Mais ironiquement, le vieux Krapp est en état de décrépitude : plutôt que d'être devenu quelqu'un, il n'est devenu personne, il est en passe de n'être rien, de n'être que poussière (on pourrait dire qu'il se dépersonnalise ou encore qu'il se désincarne). Puis, en réaction à ses ambitions passées, le vieux Krapp rétorque sur un ton à la fois moqueur et méprisant : « Dix-sept exemplaires de vendus, dont onze au prix de gros à des bibliothèques municipales d'au-delà les mers. *En passe d'être quelqu'un* »¹⁰³. En ce sens, on peut dire que le désir d'être quelqu'un et le risque de n'être personne participent au drame de Krapp, l'unique personnage (humain) de *La dernière bande*¹⁰⁴.

Ayant fait son « adieu à l'amour », Krapp, qui est devenu un autre pour lui-même, n'existe plus que dans ses souvenirs : « Sois de nouveau sur le Croghan un dimanche matin, dans la brume, avec la chienne, arrête-toi et écoute les cloches. (*Pause.*) Et ainsi de suite. (*Pause.*) Sois de nouveau, sois de nouveau. (*Pause.*) Toute cette vieille misère. (*Pause.*) Une fois ne t'a pas suffi. »¹⁰⁵. *La dernière bande* est un voyage dans le temps passé ou perdu, dans les souvenirs périmés d'une conscience de soi qui n'accède plus à elle-même que par la médiation d'une technologie de communication et par la consommation d'alcool. À cet égard et dans la mesure où, selon Ehrenberg, « l'accentuation de

¹⁰² S. Beckett, *La dernière bande*, Paris : Minuit, 1959.

¹⁰³ Ibid., p. 29 (je souligne). Signalons au passage que l'échec littéraire de Krapp fait écho aux échecs subis par Beckett au début de sa carrière, dans les années 1930 en Irlande. Peinant à faire publier ses romans et subissant sans cesse les coups de la censure, Beckett souffrit grandement d'un manque de reconnaissance. Il finit d'ailleurs par quitter Dublin pour Paris et décida d'écrire du théâtre en français et obtint ainsi la reconnaissance tant recherchée.

¹⁰⁴ Le prénom du seul personnage de la pièce – Krapp – est à vrai dire une boutade, puisqu'en anglais « crap », un homonyme de « Krapp », signifie « merde » ou encore « foutaise ». *La dernière bande* est en ce sens la dernière bande de merde ou encore la dernière bande de conneries.

¹⁰⁵ Ibid., p. 31.

l'exigence et de l'aspiration à l'autonomie s'accompagne d'une multiplication d'objets électroniques ou chimiques qui font fonction de médiateurs »¹⁰⁶, on peut reconnaître en Krapp la figure d'un certain « individu incertain », puisqu'en picolant, on peut supposer que Krapp se procure une « sensation de soi » et qu'en enregistrant et en écoutant sa voix sur un magnétophone, il œuvre à se reconstruire *une* « image » de soi (du moins *une* représentation objective de soi ou encore une « image vocale ou sonore »). Bref, près de quarante ans avant la publication de l'ouvrage d'Ehrenberg, Samuel Beckett faisait déjà accéder à la sphère de la représentation théâtrale un genre d'« individu incertain ».

Krapp ne possède pas sa propre voix. L'expression de son soi intime et de son désir d'être s'incarne sur la scène par la parole, mais emprunte le détour du magnétophone. Krapp est un être privé d'une parole personnelle et par là, il se dépersonnalise et se détériore (il est à préciser que Krapp ne voit et n'entend pas bien et qu'il a de la difficulté à marcher) ; bref, il est en passe de n'être que poussière : « Le grain, voyons, je me demande ce que j'entends par là, j'entends... (*il hésite*)... je suppose que j'entends ces choses qui en vaudront encore la peine quand toute la poussière sera – quand toute *ma* poussière sera retombée »¹⁰⁷.

La voix qui s'échappe du magnétophone de Krapp n'est plus que l'écho de sa propre voix. À cet égard, Krapp, tout comme la nymphe Écho, ne peut se dire lui-même qu'en empruntant la parole de son autre : Narcisse. Dans la mythologie grecque, l'histoire d'Écho se divise en trois temps. D'abord, Écho, par son bavardage incessant, a détourné l'attention de Héra, laissant ainsi le champ libre aux aventures adultères de Zeus. Héra, furieuse, punit alors la nymphe en la privant de l'initiative de la parole et en la réduisant à ne pouvoir répéter que les dernières paroles qu'on lui adresse. Ensuite, Écho, ayant refusé les avances du rebutant Pan, s'éprend du séduisant Narcisse qui, cependant, la repousse. Finalement, et c'est ce troisième épisode qui est le plus pertinent et significatif pour la lecture de l'œuvre de Beckett, après avoir rejeté Écho, Narcisse est puni par Némésis qui lui jette un sort : il s'éprend d'amour pour le reflet de son propre visage. Alors que Narcisse s'admire jusqu'à en mourir, Écho, déconfite, affaissée et immobile, assiste à la mort de Narcisse et se laisse elle-même dépérir (elle se détériore, ses os deviennent pierre et poussière) en répétant les derniers mots de Narcisse, et ce jusqu'à ce qu'il ne reste d'elle que sa voix qui réverbère (qui fait écho) dans les montagnes.

Le recours au mythe et à la figure d'Écho pour comprendre les œuvres de Beckett ne doit pas étonner. En fait, dès son premier roman – *Dream of Fair to Middling Women* – Beckett recourt lui-

¹⁰⁶ A. Ehrenberg, op. cit., p. 305.

¹⁰⁷ S. Beckett, op. cit., p. 15.

même au couple Narcisse-Écho pour rendre compte de l'identité et de l'état d'esprit de Belacqua, le personnage principal¹⁰⁸. De plus, au milieu des années 1930, Beckett a même composé (en anglais) un recueil de poèmes intitulé *Les Os d'Écho et autres précipités*¹⁰⁹. Dans cette série de treize poèmes cryptés de références littéraires érudites (Dante, Ovide, Goethe, Rimbaud, la Bible), une voix d'outre-tombe ou encore un mourant qui n'en finit plus de mourir (guetté par un vautour et « pris par les asticots pour ce qu'ils sont »¹¹⁰) cherche asile et raconte, sur un ton mélancolique, ses errances à Dublin, Londres et Paris. Imago sonore, la voix d'outre-tombe que *Les Os d'Écho* nous donne à entendre est la réverbération d'une mort en différé.

Malgré son caractère énigmatique, ou probablement à cause de lui, ce recueil de poèmes suscita diverses interprétations et amena certains commentateurs de Beckett à entreprendre une (re)lecture des thématiques et de l'esthétique beckettienne à l'aune du mythe et de la figure d'Écho¹¹¹. Dans cette perspective, Thomas Hunkeler entreprend une analyse de l'œuvre romanesque de Beckett en

¹⁰⁸ « At his simplest he was trine. Just think of that. A trine man! Centripetal, centrifugal and... not. Phœbus chasing Daphne, Narcissus flying from Echo and... neither » (S. Beckett, *Dream of Fair to Middling Women*, New York : Arcade Publishing, 2006, p. 120).

¹⁰⁹ S. Beckett, *Les Os d'Écho et autres précipités*, Paris : Minuit, 2002. Il est à noter qu'une nouvelle inédite de Beckett et antérieure au recueil de poèmes s'intitule également « Les Os d'Écho ». Cette nouvelle constitue en réalité le dernier épisode de *More Pricks than Kicks* (*Bande et sarabande*), que l'éditeur de Beckett refusa de publier, jugeant le texte trop déconcertant et dérangeant. La seule transcription connue de ce texte se trouve au Dartmouth College. Rubin Rabinovitz en fait le résumé dans son livre *The Development of Samuel Beckett's Fiction*, Urbana/Chicago : University of Illinois Press, 1984, p. 55-63.

¹¹⁰ Ibid., p. 42.

¹¹¹ Ainsi, par exemple, Mary A. Doll, dans une étude dans laquelle elle identifie la présence de diverses figures de la mythologie grecque chez Beckett, voit en Écho un archétype qui habite ses œuvres – notamment *Cendres* et *Cascando*, deux pièces radiophoniques – et qui rend compte d'une esthétique de la condensation de la signification, prise ici dans le sens d'un épaississement et d'un alourdissement de ce qu'on voit, de ce qu'on entend et de ce qu'on ressent : « an aesthetic founded on words that speak to the senses, re-sounding, re-iterating, echoing the syllables of sensory longing. In hearing again, we hear words of greatest, most fearful meaning broken into units of sound » (M. A. Doll, *Beckett and Myth. An Archetypal Approach*, Syracuse (N.Y.) : Syracuse University Press, 1988, p. 38). Dans une autre perspective Didier Anzieu considère que la figure d'Écho comporte quatre possibilités de discours qui correspondent aux quatre caractéristiques du narrateur beckettien : Écho répète les mots des autres et apparaît ainsi privée d'un « dire » qui lui est propre et conséquemment elle est incapable de reconnaître ce qu'elle ressent et ce qu'elle désire elle-même ; Écho se répète des phrases qu'elle a déjà entendues, mais reste incertaine si ce qu'elle dit vient d'elle ou d'autrui ; Écho, pour faire passer le temps, se raconte des histoires en se rappelant ce qu'elle était avant que Héra ne la punisse ; enfin, en usant des mots des autres et en se remémorant leurs propos, « Écho s'essaie à dire qui elle est, un souffle, un bruit, un écho, un besoin jamais tari de communiquer, une souffrance permanente de ne pas rencontrer une parole qui résonne avec ses propres sentiments » (p. 42, je souligne). Ceci dit, Anzieu se contente d'en appeler à une relecture du théâtre de Beckett à l'aune du principe d'Écho, mais n'entreprend pas réellement ce travail. (D. Anzieu, « Le théâtre d'Écho dans les récits de Beckett », In Pierre Chabert (dir.), *Samuel Beckett. Revue d'esthétique, hors série*, Paris : Éditions Jean-Michel Place, 1990, p. 39-43). Voir également, Lawrence E. Harvey, *Samuel Beckett Poet and Critic*, Princeton : Princeton University Press, 1970. D. MacMillan III, « Echo's Bones : Starting Points for Beckett », In Edouard Morot-Sir, et. al. (dir.), *Samuel Beckett. The Art of Rhetoric*, Chapel Hill : University of North Carolina Press, 1976, p. 165-187. Ann Leclercle, « Echo's Bones : La redoutable symétrie de l'œuf pourri ou Une poétique de la suture », In Jean-Michel Rabaté (dir.), *Beckett avant Beckett. Essais sur le jeune Beckett (1930-1945)*, Paris : P.E.N.S., 1984, p. 47-78.

en appelant au mythe et au principe d'Écho¹¹². Pour lui, la figure d'Écho renvoie aux thèmes fondamentaux de Beckett : le langage et la subjectivité, voire « le dilemme que rencontre le sujet en voulant se dire »¹¹³. Écho, toujours selon Hunkeler, apparaît métaphoriquement comme le lieu « où le je et l'Autre se confondent sans s'abolir »¹¹⁴. De plus, le principe d'Écho contribue à la recherche de l'irréductible qui anime et motive l'art de Beckett : réduire l'être et le sujet à leur degré zéro par une écriture tout aussi réduite (en ce sens, la forme correspond ici au contenu). On retrouve d'ailleurs un écho de cette motivation spécifiquement beckettienne dans *La Dernière bande*, et qui apparaît comme une sorte de révélation qui surgit à l'esprit du « jeune » Krapp : « je n'oublierai jamais, où tout m'est devenu clair. La vision, enfin. [...] Ce que soudain j'ai vu alors, c'était que la croyance qui avait guidé toute ma vie, à savoir – (*Krapp débranche impatiemment l'appareil, fait avancer la bande, rebranche l'appareil*) »¹¹⁵. Certes, ce passage ne nous indique pas quelle est cette « vision », mais Beckett confia qu'il s'agit effectivement d'une illumination qu'il eut et qui le mena à adopter une écriture allant dans le sens de la réduction de l'être et de la parole : « J'ai réalisé que Joyce était allé aussi loin que possible pour en savoir toujours plus, pour maîtriser ce qu'il écrivait. [...] J'ai réalisé que j'allais moi dans le sens de l'appauvrissement de la perte du savoir et du retranchement, de la soustraction plutôt que de l'addition »¹¹⁶. Bref, l'écriture et le contenu de l'art beckettien tendent vers le degré zéro, vers le *presque rien*, vers « L'imminimisable minime minimum »¹¹⁷.

Mais, et c'est là une caractéristique fondamentale de l'ensemble de l'œuvre de Beckett, ce degré zéro ou ce vide absolu n'est jamais atteint, voire il est impossible à atteindre¹¹⁸. En ce sens, on peut dire que le principe d'Écho est ici au service du « *lessness* » beckettien¹¹⁹. Après la réduction beckettienne, l'être et le sujet ne sont « presque rien », mais ils sont tout de même, et l'écriture de Beckett en rend compte comme en écho. Au théâtre, cette réduction atteint son point ultime avec l'intermède dramatique intitulé *Souffle* :

¹¹² T. Hunkeler, *Échos de l'égo dans l'œuvre de Samuel Beckett*, Paris : L'Harmattan, 1997. Il est à noter que Hunkeler entreprend cette relecture à la suite de D. McMillan III (op. cit.) qui suggère que toutes les thématiques et l'esthétique de l'œuvre Beckett se retrouvent dans les treize poèmes qui composent le recueil.

¹¹³ Ibid., p. 33.

¹¹⁴ Ibid., p. 195.

¹¹⁵ S. Beckett, *La Dernière bande*, op. cit., p. 22-23.

¹¹⁶ Cité dans J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999, p. 453.

¹¹⁷ S. Beckett, *Cap au pire*, Paris : Minuit, 1991, p. 10.

¹¹⁸ « Non. Ça n'existe pas nul. » affirme à plusieurs reprises le récitant du monodrame *Solo* (S. Beckett, *Catastrophe et autres dramacules*, Paris : Minuit, 1986).

¹¹⁹ « *Lessness* » pourrait se traduire par « moindreté » ou encore par « le moindre le plus minime ». En fait, « *Lessness* » est le titre d'une nouvelle de Beckett qui, en français, langue dans laquelle elle fut écrite, s'intitule « Sans ». Voir S. Beckett, *Têtes mortes*, Paris : Minuit, 1972, p. 69-77.

1. Noir.
2. Faible éclairage sur un espace jonché de vagues détritiques. Tenir 5 secondes.
3. Cri faible et bref et aussitôt bruit d'inspiration avec lente montée de l'éclairage atteignant ensemble leur maximum au bout de 10 secondes. Silence. Tenir 5 secondes.
4. Bruit d'expiration avec lente chute de l'éclairage atteignant ensemble leur minimum au bout de 10 secondes et aussitôt cri comme avant. Silence. Tenir 5 secondes.
5. Noir.¹²⁰

Ici, l'être et le sujet sont réduits à leur minimum : l'être n'est plus que rebuts et obscurité et le sujet se résume à un souffle et à un vagissement. Et étant donné qu'on n'y retrouve ni action, ni personnage, ni dialogue, on peut dire que le processus de réduction de l'écriture beckettienne est ici au service de l'image. *Souffle* n'est qu'une image scénique qui, en réalité, fait écho de la conception beckettienne de notre passage sur terre :

On entre, on crie
 Et c'est la vie
 On crie, on sort
 Et c'est la mort
 Si titillation il n'y a pas, je persiste et signe¹²¹.

Ceci dit, il importe maintenant de revenir à *La dernière bande* et d'approfondir la signification sociologique de l'*échoïsme* de Krapp. Krapp apparaît habité non seulement par la figure d'Écho, mais aussi par l'image de Narcisse. Comme Narcisse, il se complaît dans la contemplation de son reflet non pas visuel mais sonore ou vocale et semble n'exister que pour et par l'écoute de ses bandes, et comme Écho, il semble limité à ne pouvoir que répéter les paroles de son autre. Mais, ici, l'autre c'est lui-même, c'est-à-dire le jeune Krapp dont on entend la voix émaner du magnétophone. On peut donc avancer que l'incertitude de l'individu de la masse, sa difficulté à se dire lui-même, incarnée ici par l'incertitude d'Écho qui ne sait pas si ce qu'elle dit vient d'elle-même ou d'un autre, est le versant auditif ou sonore du narcissisme de ce même individu incertain. Narcisse ne communique pas, il se contemple. Ce n'est qu'au travers de la figure d'Écho, le seul témoin du sort de Narcisse, qu'il est possible de rendre compte et de transmettre par les mots les conséquences du narcissisme. À ce titre et selon une expression de Anzieu, le drame d'Écho représente le contrecoup de la blessure narcissique, et conséquemment ajouterais-je, les figures de Narcisse et d'Écho cohabitent simultanément dans la conscience de l'individu de la masse.

¹²⁰ S. Beckett, *Comédie et actes divers*, Paris : Minuit, 1972, p. 137.

¹²¹ Beckett commentant, non sans humour, *Souffle*, cité par J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999, p. 715.

Ceci dit, *La dernière bande* ne se résume pas à un dialogue entre le « soi » (le Krapp vieillissant) et l'« autre-soi » (le Jeune Krapp). Comme le titre *La dernière bande* le suggère, c'est un dispositif technique de communication ou, en d'autres termes, une « machine à communiquer » (l'expression est de Jean-François Côté) qui structure le drame, c'est le magnétophone sur lequel joue la (dernière) bande, qui fait écho et qui réverbère ou qui répète la voix de Krapp, qui organise et détermine le drame.

D'un point de vue sociologique, la question de la réverbération des voix renvoie, comme le démontre à juste titre Jean-François Côté dans son analyse de l'esthétique d'Andy Warhol, au phénomène de la communication et des médias de masse¹²². Les médias de masse, et en particulier les faits que rapportent les journalistes et qu'on nomme « actualités », œuvrent à rendre la société présente à elle-même. Mais ce dont les actualités rendent compte n'est jamais la totalité du présent de la société, les actualités font écho de ce qui s'est réellement passé pendant la journée ou la semaine. La structuration médiatique de l'ordre symbolique et sa capacité de faire écho s'imprime et se réfléchit sur l'individu de la masse qui, à son tour, développe une conscience de soi échoïstique. Bref, le « moi » et l'« autre » apparaissent comme des pôles ou des points de relais où se réverbère un ordre symbolique dont l'« Autrui généralisé » est la communication de masse. Ainsi, dans la pièce de Beckett, l'existence et la conscience de Krapp et de son autre (le jeune Krapp) se réduisent aux réverbérations du magnétophone. Le magnétophone, à la manière des médias de masse qui font écho de la vie sociale, fait écho de la parole de Krapp, et en retour, Krapp fait écho du magnétophone en lui donnant la réplique, c'est-à-dire en faisant réverbérer ce qui en émane, et par là, Krapp se plie à l'ordre symbolique du magnétophone qui, lui-même, renvoie à un ordre médiatique dont la « loi » ou le principe est justement la répétition/réverbération de voix anonymes. En somme, le magnétophone – un dispositif technique de communication – finit donc par occuper ou camper, à la manière des médias de masse, le rôle du grand Autre ou de l'« Autrui généralisé », et en cela, il œuvre à la structuration de l'ordre symbolique de la pièce ainsi qu'à la constitution de la conscience de soi « échoïstique » du personnage.

Pour Côté, l'ordre symbolique de la communication de masse tel qu'il se réfléchit dans l'œuvre d'Andy Warhol donne lieu à « une position esthétique limite, non pas tant anti-esthétique qu'"an-esthétique" (ou *anesthésique*) »¹²³. L'art d'Andy Warhol apparaît sous cet angle en tant que rapport

¹²² J.-F. Côté, *Les triangle d'Hermès. Poe, Stein, Warhol : figures de la modernité esthétique*, Bruxelles : La Lettre Volée, 2003, p. 153-204.

¹²³ Ibid., p. 157.

d'enregistrement et de répétition/réverbération de la culture de masse étatsunienne. En tant qu'il ne s'agit ici que de rapporter/enregistrer/amplifier certaines des dimensions ou certains moments de la société de masse, le rapport que l'art d'Andy Warhol entretient avec la culture de masse est un rapport de passivité. Cette passivité renvoie elle-même à une absence de pathos ou à une privation de la capacité d'être ému, c'est-à-dire à un sujet apathique. Par ailleurs, l'apathie apparaît dans le théâtre de Beckett au travers de l'atrophie qui caractérise la plupart de ses personnages, en ce sens que, l'absence ou le dépérissement de membres ou organes capables de capter adéquatement des sensations et d'avoir des émotions prive le sujet de la faculté de ressentir non seulement des sensations physiques, mais aussi des passions et des émotions et fait en sorte qu'il s'immobilise.

Ceci dit, chez Beckett, la mise en scène de personnages atrophiés et décrépits relève de la recherche et de la logique de l'irréductible qui anime son esthétique et sa poétique. Les atrophiés de Beckett ne sont « presque rien » : Krapp, qui voit mal, entend mal et a de la difficulté à marcher, est en passe de n'être rien, de n'être que poussière. Et cette poussière représente ou symbolise peut-être les restes des os d'Écho qui, après s'être transformés en pierres, finissent par n'être que poussière. Pour exister et se dire lui-même, Krapp, puisqu'il est un atrophié, a besoin d'une prothèse : le magnétophone. En palliant aux déficiences (de la voix et de la mémoire) du protagoniste, le magnétophone agit comme une prothèse et détermine ainsi le rapport au monde du protagoniste. Cette détermination inverse la relation entre le protagoniste et sa prothèse. C'est Krapp qui apparaît comme l'extension du magnétophone et c'est le magnétophone qui, dans la pièce, a le dernier mot : « *Krapp demeure immobile, regardant dans le vide devant lui. La bande continue à se dérouler en silence* »¹²⁴. Ce « dénouement » appuie l'idée que, dans le contexte d'un ordre symbolique structuré par le médiatique, la subjectivité individuelle est réduite à n'être qu'un pôle ou un point de relais où se réverbère cet ordre : le silence et l'inertie de Krapp ne sont en ce sens que la réverbération de la bande qui continue à se dérouler en silence. Bref, la subjectivité individuelle de Krapp est niée par le magnétophone. Sous cet angle, *La Dernière bande* se rapproche de la conception simmélienne de la tragédie, en ce que les « les forces d'anéantissement dirigées contre une essence jaillissent précisément des couches les plus profondes de cette même essence »¹²⁵. Autrement dit, le sort de Krapp relève, en partie, du principe du retournement tragique, car la condition tragique de l'existence humaine renvoie à l'impossible unité du « soi » et d'« Autrui généralisé » et à l'impossibilité pour l'être humain de ne pas

¹²⁴ S. Beckett, *La dernière bande*, op. cit., p. 33.

¹²⁵ G. Simmel, *La tragédie de la culture*, op. cit. p. 211.

se lier à (un) « Autrui généralisé »¹²⁶. En empruntant le détour du magnétophone pour se dire lui-même, Krapp finit par se confondre avec le magnétophone, puisque dès lors que le magnétophone n'émet plus de son, Krapp reste silencieux. Mais, par ailleurs, le fait de recourir à des technologies de communication pour se dire soi-même et pour accéder à l'être et à sa vérité se présente également sous un jour comique, entendu que le comique, dans son sens hégélien, renvoie à une inadéquation (un « contraste contradictoire ») entre une fin visée et les moyens pour la réaliser. Autrement dit, en cherchant à « devenir quelqu'un » ou encore à se faire une place dans le monde, Krapp, qui, au temps de sa jeunesse, voulait devenir un grand écrivain, s'est replié sur lui-même et se complaît désormais à ne discuter qu'avec lui-même par l'intermédiaire d'une « machine à communiquer ». En empruntant un tel chemin, Krapp, plutôt que de « devenir quelqu'un », est en passe de n'être rien, ou enfin, de n'être rien d'autre qu'une personnalité vide et satisfaite d'elle-même. Le sens de son action donne ici lieu à une inversion (ironique et comique), car ce qui devait le conduire à la renommée s'est inversée en anonymat.

Plus largement, les questions de l'apathie et de l'atrophie témoignent peut-être des conséquences sur l'individu de la structuration médiatique de l'ordre symbolique. En d'autres termes, le recours aux technologies de communication aurait pour effet d'amoindrir nos sens et nos capacités en s'y substituant, en ce sens que, par exemple, nous voyons le monde par l'intermédiaire de la télévision et donc la télévision nous fait « voir le monde » et se substitue ainsi à notre œil qui, bombardé d'images, s'atrophie en un regard qui vague et divague d'image en image, mais n'arrive plus à voir par lui-même. L'ordre symbolique des sociétés démocratiques de masse apparaît donc lui aussi, sous cet angle, marqué du sceau du tragique. Mais en tant que ce sont des technologies de communication qui deviennent déterminantes à la structuration du soi et de la société, cela donne lieu, comme dirait Hegel dans son analyse de la comédie, à un monde dans lequel le vrai et l'éternel se sont dissous¹²⁷. En d'autres termes, la réduction de la communication humaine à une pratique instrumentalisée par la technologie a soustrait la culture de son accès à l'esprit et à la vérité, la communication devient autoréférentielle et les individus se replient sur eux-mêmes et se complaisent dans une sorte de narcissisme, pris ici comme un mode d'être individuel et sociétal inconsistant et insuffisant, ridicule et comique.

¹²⁶ Comme le souligne David Hesla à propos de l'œuvre de Beckett : « To be a human being is to want to know and to love – that is to say, to be one with – the Other, but the other is precisely what which one cannot become one » (D. Hesla, *The Shape of Chaos*, Minneapolis : The University of Minnesota Press, 1971, p. 8).

¹²⁷ Hegel, *Cours d'esthétique*, t. 3, Paris : Aubier, 1997, p. 520-522.

Ceci dit, la question du médiatique, chez Beckett, ne se résume au magnétophone de *La dernière bande*. Beckett, on le sait, s'est tourné à maintes reprises vers la radio et la télévision. D'ailleurs, selon Ludovic Janvier, Beckett s'essaie au radio-théâtre pour la même raison qu'il fait intervenir un magnétophone dans *La dernière bande* : dépersonnaliser la parole et rendre anonyme la conversation dans le but de pousser encore plus loin son entreprise de réduction¹²⁸. En d'autres termes, Beckett s'est saisi du médiatique parce que celui-ci lui procurait un support adéquat au processus de réduction/dépersonnalisation qu'il poursuivait. Avec la radio et le magnétophone, la voix et la parole sont « désincarnées » et « sortent du noir » comme si elles n'étaient que des échos. Dans *La dernière bande*, qui ne comprend qu'un seul personnage (monodrame), cela donne lieu à un rapport d'étrangeté entre Krapp et son autre (qui est lui-même). Bref, au travers de la contemplation (Narcisse) et de la réverbération (Écho) de son reflet vocale, le protagoniste de *La dernière bande* traduit la difficulté d'être soi-même et le sentiment d'insuffisance ressenti par l'homme (de la masse).

Puisque la parole d'Écho est réduite à la répétition des paroles d'autrui, il importe de prêter une attention particulière à la question de la répétition. Dans *La dernière bande*, la répétition prend forme d'un discours fragmenté. Le magnétophone de Krapp nous livre par morceaux un récit de vie au travers duquel le personnage fait varier ce qu'il s'imagine (verbalement ou vocalement) être. Et comme ces variations nous donnent à voir et à entendre un récit et un personnage « déconstruits », il nous revient (à nous, le public) de lui reconstruire une image de soi. En tant qu'il s'agit ici de théâtre, c'est pour nous que le personnage joue, c'est pour nous que la représentation a lieu et qu'elle fait sens. Il revient donc à nous, le public, de clôturer la représentation et, comme le précise Ludovic Janvier, c'est « la clôture [qui] permet d'entendre l'écho »¹²⁹. À cet égard, on peut dire qu'au théâtre c'est toujours de nous dont il s'agit : nous sommes impliqués en tant que public par et dans le drame auquel nous assistons. En tant que dans le théâtre de Beckett les personnages « se voient vus » et « s'entendent écoutés », le rôle du public apparaît alors fondamental à la constitution de l'œuvre : « tandis que s'atténue la réflexivité sur leur propre parole », les personnages « sont consommés par le réflexif à qui le théâtre s'adresse, c'est-à-dire le spectateur »¹³⁰. En ce sens, comme Narcisse nous contemplons notre propre reflet, mais ce que nous entendons, c'est l'écho de la blessure que nous nous infligeons.

¹²⁸ L. Janvier, *Pour Samuel Beckett*, Paris : Minuit, 1966, p. 117-118.

¹²⁹ L. Janvier et B. Clément, « Double, écho, gigogne », *Europe*, no. 770-771, juin/juillet 1993, p. 61.

¹³⁰ Ibid.

Conclusion

En faisant accéder à la sphère de représentation théâtrale un individu incertain à la conscience de soi *échoïstique*, *La dernière bande* de Samuel Beckett illustre et traduit en une forme tragi-comique ce qui, dans le domaine de la sociologie, constitue une problématique, celle de l'injonction qui pèse sur l'individu de s'inventer un soi et d'être quelqu'un dans le cadre d'une société qui reconnaît l'égalité formelle de tous ses membres en leur conférant la qualité de « personne » ; société dont la communication, et plus particulièrement la communication médiatique, tient lieu d'un principe structurant de l'ordre symbolique. C'est, par ailleurs, à l'aune de la question du jeu comme métaphore de la socialité que nous avons été conduit à entreprendre l'examen de cette œuvre. En sociologie, cette métaphore, comme on l'a vu, s'appuie notamment sur les idées de « rôles sociaux » et d'« interactions sociales », comme en témoignent les travaux d'Erving Goffman. Les rôles que les individus sont appelés à jouer en société, a-t-on vu, sont déterminés par la situation sociale et ses participants ainsi que par un « *Autrui généralisé* » (Mead), compris ici comme une autorité symbolique se portant garant de la règle du jeu.

En tant que mode fondamental de rapport à soi et à l'autre, le jeu donne forme aux relations sociales et aux rôles que l'on doit y tenir. Cette capacité formatrice renvoie pour l'essentiel au processus de la socialisation que le jeu nous *fait-voir* comme une dialectique de la formation et de la déformation du soi (ou dépersonnalisation selon le vocabulaire de Simmel). Or, en formant-déformant le soi, le jeu se transforme lui-même. Le jeu agit sur nous – il nous forme – en ce que nous devons nous plier à ses règles. Mais par l'intégration et la maîtrise de ses règles, nous nous donnons la capacité d'agir en retour sur le jeu, de le transformer et de le re-former en fonction de notre volonté, de notre style, de notre plaisir, etc. En tant que mode fondamental de rapport à soi et à l'autre, le jeu est à la fois un « faire » et un « voir », il fait la société comme il la fait voir. Le jeu est un « faire-voir » et un « voir-faire ».

CHAPITRE II

DU JEU COMME PRISME DE LA CIVILISATION

Le jeu est un fait civilisationnel fondamental. Non seulement participe-t-il à la compréhension sociologique des relations et des interactions sociales, mais il permet également d'identifier les valeurs culturelles et l'éthos de la société dans laquelle il est joué. Autrement dit, le jeu ne sert pas seulement d'analogie à la socialité, il constitue aussi un prisme au travers duquel on peut voir la société. Les écrits de Johan Huizinga – *Homo Ludens* (1938) – et de Roger Caillois (1958) – *Les jeux et les hommes* – sont à ce titre, incontournables¹³¹. Ces deux ouvrages ont en commun de poser le jeu, et plus particulièrement les jeux de compétition et les jeux de fiction, en tant que facteur de premier ordre à la naissance et au développement de la culture et de la civilisation. En réunissant les conceptions respectives de Caillois et de Huizinga sous l'idée d'un prisme de la civilisation, j'entends montrer dans quelle mesure le jeu réfracte, et par conséquent, *fait-voir* de manière déviée les valeurs culturelles et l'éthos social des sociétés démocratiques de masse. Or, les travaux de Caillois et de Huizinga, qui furent écrits dans un contexte d'avant-guerre (*Homo Ludens*) et d'après-guerre (*Les jeux et les hommes*), paraissent teintés de préoccupations relatives au nazisme et à la Deuxième Guerre mondiale. Ainsi, il me semble que le regard qu'ils portent sur le jeu réfracte leurs inquiétudes respectives quant à la guerre, la propagande, le nazisme, etc. Tous deux concluent que, dans le contexte des sociétés démocratiques de masse, la capacité de production culturelle du jeu s'est retournée en son contraire : la compétition se corrompt et devient guerre illimitée, les dimensions ritualiste et cultuelle du jeu s'effritent et ne contribuent plus à souder les liens sociaux. Bref, pour Caillois et Huizinga, dans la culture contemporaine, le jeu paraît tronqué, dégradé et corrompu. Ce constat demande d'être revu. Je propose donc ici de ressaisir réflexivement les différentes catégories au travers desquelles les thèses de Caillois et de Huizinga se sont construites afin de montrer dans quelle mesure, dans la culture contemporaine, le jeu constitue encore un facteur civilisationnel de premier ordre. Pour y arriver, je soumettrai d'abord *Les jeux et les hommes* et *Homo ludens* à un examen critique en identifiant et en conservant les idées fondatrices que Caillois et Huizinga ont su mettre à jour dans ces deux ouvrages. Ensuite, il s'agira de dépasser les propositions de ces deux auteurs, notamment en ce qui concerne l'état du jeu dans la culture contemporaine, en appelant aux concepts de « drame social » et de

¹³¹ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1967. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.

« liminalité » développés par l'anthropologue anglais Victor Turner¹³². Enfin, je terminerai en présentant une analyse comparative des jeux de compétition et des jeux de fiction dans les sociétés démocratiques de masse en tenant compte de la question, traitée au chapitre précédent, du drame d'être quelqu'un. Plus précisément, il s'agira de montrer en quoi le hockey et le théâtre participent au développement des significations culturelles soit en redressant, soit en retournant les problèmes soulevés par la question de la subjectivité individuelle.

2.1 Le jeu de la civilisation selon Roger Caillois

Avec son livre *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois propose de fonder une sociologie du jeu, et ce dans la perspective d'une entreprise de connaissance et de compréhension générale de la société à partir de l'étude du jeu¹³³. Pour lui, les jeux pratiqués au sein d'une société peuvent être envisagés en tant que prisme réfléchissant l'*ethos* – l'être-ensemble – de cette société. Le jeu, dit-il, est un phénomène total : il concerne l'ensemble des dimensions de la vie en société, il agit sur les individus et il constitue un facteur de civilisation. Pour Caillois, le jeu est fertile pour la culture, car en sa qualité d'activité séparée de la vie quotidienne à laquelle on choisit librement de s'adonner même si cela demande parfois autant d'énergie que le travail, le jeu révèle « les valeurs, le style et le visage d'une société »¹³⁴. Ces considérations sur le jeu, pris comme fait civilisationnel et comme phénomène total, mènent Caillois à la définition suivante : le jeu est une activité *libre* (à laquelle on choisit volontairement de s'adonner), *séparée* (de l'espace et du temps de la vie quotidienne), *incertaine* (il y a quelque chose en jeu, mais on ne sait pas d'avance qui va l'emporter ni comment), *improductive* (qui n'a aucune finalité pratique), *réglée* ou *fiction*. Partant de ces caractéristiques formelles du jeu, l'auteur insiste sur le fait que les deux derniers critères – la règle et la fiction – s'excluent mutuellement. Ainsi, les jeux réglés comme les sports d'équipes, par exemple, seraient exempts de fiction et inversement, les œuvres théâtrales n'obéiraient pas à des règles. Bref, pour Caillois, la règle exclut la fiction et la fiction la règle.

Cette première distinction interne au phénomène du jeu conduit Caillois à procéder à une opération de classification des jeux en fonction de divers principes structurants renvoyant à l'attitude adoptée par le joueur qui y prend part. Ainsi, il distingue quatre principes ou attitudes ludiques – compétition (*agôn*), imitation/simulation (*mimicry*), hasard (*alea*), vertige (*ilinx*) – qui s'excluent ou se

¹³² V. Turner, *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, New York : PAJ Publications, 1982.

¹³³ « Autrement dit, je n'entreprends pas seulement une sociologie des jeux. J'ai l'idée de jeter les fondements d'une sociologie à partir des jeux ». R. Caillois, op. cit., p. 142.

¹³⁴ Ibid., p. 141-142.

conjuguent selon les différents jeux. Puis, il établit, parallèlement ou plutôt transversalement à cette classification, une gradation qui va du jeu spontané, désorganisé, informel – ce qu’il nomme *Paidia* – au jeu structuré, organisé, réglé – qu’il nomme *Ludus* (ce qui correspond, au fond, à la distinction que la langue anglaise établit entre « play » et « game »).

Dans les jeux de compétition, dit-il, les joueurs cherchent à faire reconnaître leur excellence en se mesurant les uns aux autres tout en se pliant à la règle du jeu. L’*agôn* suppose, en ce sens, attention, effort, volonté de gagner, persévérance et témoigne d’un désir de reconnaissance du mérite individuel. Tout compte fait, les jeux de compétition reposent sur des principes formels d’égalité entre les joueurs et de mérite du vainqueur. Au niveau de la *paidia*, l’*agôn* prend la forme de courses ou de luttes non réglées ou informelles, alors que, au niveau de ce que Caillois désigne par le terme *ludus*, les compétitions sportives et les jeux de société comme par exemple le hockey et les échecs sont des formes réglées et formalisés de l’*agôn*. En ce qui concerne les jeux d’imitation/simulation (*mimicry*), la conduite du joueur renvoie à l’acte de faire comme s’il était un autre, comme s’il était un personnage. Les jeux d’imitation/simulation impliquent masques et rôles imaginaires ou fictifs et excluent, selon Caillois, la règle. Les dispositions fondamentales qu’exigent ces jeux sont l’inventivité et la capacité d’interprétation et de « faire-semblant » et en ce sens, ce type de jeux repose sur le principe de l’illusion (qui serait en quelque sorte la seule « règle » des jeux de simulacre). La gradation de ce type de jeu va des imitations enfantines et des jeux de poupées (*paidia*) à l’art dramatique et aux arts du spectacle en général (*ludus*). Pour ce qui est des jeux de hasard, ils exigent, à l’inverse des jeux de compétition, que le joueur ne soit pas actif, mais au contraire passif, puisqu’il n’affronte pas un adversaire auquel il se mesure, mais qu’il s’abandonne aux aléas du destin. Alors que l’*agôn* appelle le développement de l’individualité en vue d’une distinction individuelle et d’un dépassement de soi, l’*alea* n’appelle aucune aptitude individuelle, puisque tout le monde est absolument égal « devant le verdict aveugle de la chance »¹³⁵. Ce type de jeu compte, à son stade inférieur (*paidia*), les comptines d’enfants et les jeux comme « pile ou face », et à son stade supérieur (*ludus*), on y retrouve les loteries, les paris, la roulette, etc. Enfin, la dernière espèce de jeu – les jeux de vertige (*ilinx*) – appelle la transe et l’étourdissement qui suspendent ou troublent notre perception de la réalité. En un sens, le principe du vertige renvoie à un état extatique, à une sortie de soi du soi. Le désordre et la désorientation sont au cœur de ce type de jeu qui comprend, sur le plan de la *paidia*, balançoire, jeux de tournis, manèges, et qui inclut, sur le plan du *ludus*, voltige, ski, alpinisme, etc.

¹³⁵ Ibid., p. 58.

Caillois poursuit son travail de classification en proposant des combinaisons et des oppositions entre les différents principes structurants des jeux. Ainsi, l'*agôn*, qui demande adresse et maîtrise de soi, est incompatible, dit-il, avec l'*ilinx* qui appelle étourdissement et vertige. De même, le principe de simulacre et l'effet d'illusion qui lui est inhérent ne se conjuguent jamais, selon Caillois, au principe du hasard : déguisement et masque ne peuvent rien contre les aléas du destin. À l'opposé, le couple *agôn* et *alea* forme une union quasi naturelle en ce que ces deux principes sont complémentaires sur le plan de l'égalité entre les joueurs : nous sommes tous égaux devant la règle des jeux de compétition comme nous sommes tous égaux devant le « verdict aveugle de la chance ». De plus, les aptitudes et qualités individuelles réparties inégalement dans la compétition sont contrebalancées par les aléas du sort. L'autre couple quasi naturel, l'*ilinx* et la *mimicry*, témoigne plutôt d'une mise en suspens du monde réel : l'illusion des masques se conjugue à la transe des participants. Les autres couples (*ilinx-alea*, *agôn-mimicry*), dit Caillois, sont contingents et inessentiels.

On retrouve ici l'opposition initiale formulée par Caillois entre la règle et la fiction : hasard et compétition relèvent de la règle alors que simulacre et vertige concernent la fiction ou du moins l'illusion. En fait, cette classification, malgré ce que l'auteur peut en dire, donne lieu à une compréhension téléologique des rapports entre jeu et civilisation. D'une part, sur le plan phénoménologique, le jeu se manifesterait d'abord sous la forme désorganisée et spontanée de la *paidia* pour ensuite acquérir une structure et devenir jeu déterminé, organisé et institutionnalisé, ce qui correspond, selon le vocabulaire de Caillois, à l'élément *ludus* du jeu. D'autre part, sur le plan historique, cette classification donne lieu à une interprétation selon laquelle les sociétés dites primitives seraient caractérisées par des jeux dont les principes structurants sont l'imitation et le vertige parce que, au travers des jeux de masques qui se déroulent dans le cadre des rites et l'extase que procure la mise à distance du soi dans les rites et dans les autres jeux culturels, s'incarnent les mythes et les puissances surnaturelles qui forment l'*éthos* de ce type de société. Alors que, du fait de l'évolution socio-historique, (i.e. de la conception de l'univers comme étant stable et organisé [le Cosmos], de l'affirmation de l'autonomie individuelle, de l'organisation administrative de la société et de l'apparition du droit, etc.), dans les sociétés modernes et contemporaines, on jouerait davantage à des jeux se fondant sur les principes de compétition et de hasard, car ces sociétés valorisent l'égalité et le mérite individuel, ce à quoi le hasard et la compétition répondent. En somme, les sociétés premières seraient dans l'illusion (donc dans la fiction) et les sociétés modernes et postmodernes auraient découvert la raison (incarnée ici par la règle). Ceci dit, cette conception du devenir historique me paraît souffrir d'un certain eurocentrisme. Pour Caillois, les sociétés archaïques se seraient égarées dans le

piège de l'imitation et du vertige, alors que les sociétés modernes et contemporaines auraient réalisé la civilisation :

Le port du masque permet [...] d'incarner (et de se sentir incarnant) les forces et les esprits, les énergies et les dieux. [...] il apparaît comme une fausse solution, obligatoire et fascinante, avant le lent, pénible et patient cheminement décisif. La sortie de ce piège n'est rien d'autre que la naissance même de la civilisation¹³⁶.

Ces considérations sont étonnantes en ce qu'elles viennent d'un des principaux membres du Collège de sociologie, dont le travail visait, contre le fascisme, l'individualisme bourgeois et le dogme communiste, à fonder une sociologie du sacré afin : « d'établir les points de coïncidences entre les tendances obsédantes fondamentales de la psychologie individuelle et les structures directrices qui président à l'organisation sociale et commandent ses révolutions »¹³⁷. Bref, pour Caillois et le Collège de sociologie, la corruption de la société appelait une sociologie engagée, voire une sociologie sacrée considérée comme :

l'étude non seulement des institutions religieuses mais de l'ensemble du mouvement communel de la société : c'est ainsi qu'elle regarde entre autres comme son objet propre le pouvoir et l'armée et qu'elle envisage toutes les activités humaines – sciences, arts et techniques – en tant qu'elles ont une valeur communelle au sens actif du mot, c'est-à-dire en tant qu'elles sont *créatrices* d'unité¹³⁸.

Le jeu compte évidemment parmi ces « activités créatrices d'unité ». Mais pour mieux comprendre cette apparente contradiction entre le projet d'une sociologie sacrée qui cherche à libérer la société des forces qui l'ont corrompue et les considérations eurocentristes de Caillois, il importe d'examiner la critique que fait Jacques Derrida de l'ethnologie, et plus particulièrement de l'anthropologie structurale de Claude Lévi-Strauss¹³⁹ (le « frère ennemi » de Caillois selon l'expression de Michel Panoff¹⁴⁰).

La naissance de l'ethnologie, rappelle Derrida, participe de la transformation de la pensée occidentale qui est alors (premier tiers du XXe siècle) en rupture avec la conception métaphysique de l'être et de la vérité. De plus, c'est à ce moment que la culture européenne cesse de se percevoir en tant que culture de référence. Le déplacement, voire la disparition, de la pensée qui conçoit le monde comme étant centré autour d'un principe ordonnateur qui détermine une origine (*archè*) et une

¹³⁶ Ibid., p. 195.

¹³⁷ Denis Hollier, *Le Collège de sociologie*, Paris : Gallimard, 1995, p. 27.

¹³⁸ Ibid., p. 36.

¹³⁹ J. Derrida, *L'écriture et la différence*, Paris : Seuil, 1967.

¹⁴⁰ M. Panoff, *Les frères ennemis. Roger Caillois et Claude Lévi-Strauss*, Paris : Payot et Rivages, 1993.

direction du devenir (*telos*) concerne non seulement la philosophie et les sciences humaines, mais également le politique, l'économique, la société, etc. Or, ajoute Derrida, en tant que l'ethnologie naît en Europe, son discours est empreint de l'ethnocentrisme qu'elle dénonce. En d'autres termes, l'ethnologie (mais aussi l'anthropologie et la sociologie) apparaît comme un « discours empruntant à un héritage les ressources nécessaires à la dé-construction de cet héritage lui-même »¹⁴¹.

Ainsi, partant de l'opposition nature/culture développée par Lévi-Strauss, Derrida rappelle que cette opposition est aussi vieille que la philosophie elle-même (dans l'opposition *physis/nomos*, par exemple). Mais Lévi-Strauss embrasse et réfute à la fois cette opposition : il l'embrasse dans la mesure où il en fait son point de départ et il la réfute en considération de l'universalité de la prohibition de l'inceste. La prohibition de l'inceste semble un phénomène naturel du fait de son universalité, mais elle paraît également en tant que phénomène culturel du fait qu'elle s'inscrit au sein de systèmes particuliers de règles et d'interdits. Le dualisme nature/culture n'est certes pas mobilisé par Caillois, mais à l'opposition nature/culture, il substitue l'opposition chaos/ordre, de même, bien sûr, que l'opposition fiction/règle. Ainsi, selon les dualismes proposés par Caillois, le phénomène de l'inceste paraît relever d'un dérèglement, d'un désordre ou d'une fiction qui est à l'origine de la création des hommes. Au travers des mythes et des fêtes collectives, le désordre et l'illusion participent de la vie communautaire elle-même et veille à régénérer l'ordre et la règle.

Les oppositions nature/culture, chaos/ordre, fiction/règle participent d'une volonté de décentrement de la métaphysique. L'usage de ces dualismes conceptuels par l'anthropologie structurale et la sociologie sacrée a pour effet et pour visée de réduire l'histoire, ou encore de nier toute référence à un centre, à un sujet absolu, à une origine et à un devenir « prédéterminé ». Ce refus de penser la totalisation de l'être et du devenir fait intervenir le concept de jeu, défini comme un champ « de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini »¹⁴². En d'autres termes, le jeu se veut ici mouvement de la substitution et de la supplémentarité. En l'absence d'un référent transcendant, ce qui se supplée au centre manquant est un supplément, un excédent : « Le mouvement de la signification ajoute quelque chose, ce qui fait qu'il y a toujours plus, mais cette addition est flottante parce qu'elle vient vicarier, suppléer un manque du côté du signifié »¹⁴³.

¹⁴¹ J. Derrida, op. cit., p. 414.

¹⁴² Ibid., p. 423.

¹⁴³ Ibid.

Mais ce jeu de la signification, ce mouvement de la supplémentarité tel qu'il se présente chez Lévi-Strauss témoigne, selon Derrida, d'une nostalgie de l'origine, car le jeu y est conceptualisé comme une structure à partir de considérations sur les formes des pratiques sociales qui se présentent au chercheur ; et à ce titre, Lévi-Strauss ne peut que regretter la « pureté » ou l'exemplarité de l'ordre archaïque. Nostalgie que Caillois partage dans son analyse de la fête, et ce en dépit ou peut-être à cause du caractère eurocentriste de sa pensée. Pour Caillois, la fête, dans son idéalité, est un phénomène total au cours duquel la collectivité dans son ensemble se décharge et se régénère. Cette idéalité ou exemplarité est réalisée par les sociétés dites primitives, alors que la société contemporaine, sous l'effet de la montée de l'individualisme, aurait édulcoré cette fonction régénératrice et nécessaire, et à ce titre, les vacances (que chacun prend de son côté), ne seraient qu'une forme atténuée ou inférieure de la régénération des forces vives de la société, c'est-à-dire, ici, essentiellement, la régénération de la force de travail de l'individu. À vrai dire, la seule forme contemporaine qui, selon Caillois, dispose de la même intensité que la fête « authentique », c'est la guerre. Mais la guerre contemporaine, avance-t-il, est une forme corrompue de l'*agôn* : « Transposé dans la réalité, l'*agôn* n'a plus pour but que le succès. [...] il paraît permis, sinon méritoire, aux nations de mener la guerre d'une façon illimitée et impitoyable »¹⁴⁴. On a donc ici un retournement tragique du devenir civilisationnel : la règle, qui s'incarne dans les jeux de compétition, représente ici la sortie de la fiction et de l'illusion, mais elle se retourne en son contraire en devenant dérèglement et barbarie au travers de la corruption de l'*agôn* qui, débordant hors de la sphère du jeu, donne lieu à une guerre totale ou illimitée. Bref, l'eurocentrisme de la pensée de Caillois donne lieu à une lecture des rapports entre jeu et civilisation en fonction d'un *télos* tragique que l'on peut résumer en trois temps : de la fiction à la raison à la déraison, ou encore, de l'illusion à la civilisation à la barbarie.

Bien que l'identification de ces principes structurants éclaire la compréhension que l'on peut se faire du jeu, il reste que la classification proposée par Caillois sépare et enferme les jeux dans des catégories – compétition, imitation/simulation, hasard, vertige – qui s'opposent ou se combinent mais qui, somme toute, ne sont pas exclusives au jeu. L'opposition entre la règle et la fiction renvoie notamment à une opposition entre le sport et le théâtre. Mais alors, qu'est-ce qui, dans cette perspective, unit, par exemple, l'activité de l'athlète à celle de l'acteur? Autrement dit, dans la mesure où le sport et l'art dramatique sont des formes de jeu, en quoi le *fond* de l'activité sportive rejoint-il celui de l'activité dramatique? Est-ce à dire qu'il existerait des jeux, mais non pas « le » jeu? Enfin, on se demande dans quelle mesure les jeux d'imitation seraient davantage le fait des sociétés primitives,

¹⁴⁴ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 120.

alors qu'il saute aux yeux que les sociétés de masse sont placardées de représentations mimétiques : le cinéma, la télévision, la publicité commerciale, les jeux vidéos, etc.

Ces problèmes ou limitations tiennent, à mon sens, à l'idée selon laquelle le jeu se veut une activité radicalement séparée de l'espace et du temps de la vie pratique. En fait, Caillois insiste sur cette idée en affirmant que lorsque le jeu perce la frontière qui le sépare de la vie quotidienne réelle concrète, il se contamine, se dégrade, se corrompt. Ainsi, par exemple, lorsque la compétition pénètre l'espace de la vie pratique, elle devient violence, volonté de puissance, ruse. De même, le hasard se dégrade au contact de la vie concrète et se présente alors sous la forme de la superstition. Quant à l'imitation et au vertige, ils y apparaissent respectivement en tant que dédoublement de la personnalité et toxicomanie. Cette idée d'une séparation absolue entre le jeu et la vie de tous les jours donne à l'interprétation de Caillois un caractère unilatéral : en tant que totalité fermée, le jeu agit totalement sur les individus et exerce sur eux une contrainte venant de l'extérieur. Par là, Caillois oublie le mouvement complémentaire du rapport entre jeu et individu et recouvre ainsi une vérité fondamentale : bien que le jeu se déploie à l'extérieur des préoccupations de la vie quotidienne, il est avant tout joué dans la société, et en ce sens, non seulement participe-t-il de manière fondamentale à la constitution de la société et à la formation sociale des individus, mais la société et l'individu font également le jeu.

En fait, il importe de préciser que Caillois campe la posture épistémologique de Marcel Mauss, qui témoigne elle-même de l'approche durkheimienne, communément qualifiée de « holiste », « moniste » ou encore « objectiviste ». Pour Durkheim comme pour Mauss, on le sait, les faits sociaux sont compris comme s'ils étaient des choses, les faits sociaux « sont dans la nature, c'est-à-dire sont soumis au principe de l'ordre et du déterminisme universels »¹⁴⁵. En ce sens, c'est de l'extérieur que les faits sociaux exercent une contrainte sur l'individu qui les subit : « Ils viennent à chacun de nous du dehors et sont susceptibles de nous entraîner malgré nous »¹⁴⁶. Dans cette perspective, la socialisation et les institutions sont fondamentalement des faits coercitifs. Ainsi, par exemple, lorsque Mauss définit l'éducation, prise ici comme action emblématique de la socialisation, en tant que dressage de l'homme, son analyse limite la socialisation à un mouvement unilatéral dans lequel l'individu subit le social¹⁴⁷. On retrouve chez Caillois ce type de déterminisme dans la mesure où sa définition du jeu se réfère à

¹⁴⁵ M. Mauss, *Œuvres. Tome 3 – Cohésion sociale et division de la sociologie*, Paris : Minuit, 1969, p. 140.

¹⁴⁶ E. Durkheim, *Les règles de la méthode sociologiques*, Paris : PUF, 1981, p. 6.

¹⁴⁷ M. Mauss, « Fait social et formation du caractère », *Sociologie et sociétés*, vol. 36, no 2, automne 2004, p. 135-140.

celle de l'institution que propose Mauss, à savoir : « un ensemble d'actes ou d'idées tout institué que les individus trouvent devant eux et qui s'impose plus ou moins à eux. »¹⁴⁸

Cette posture épistémologique, qui a le mérite de reconnaître l'objectivité de la société et des faits sociaux, souffre cependant de ne pas reconnaître suffisamment que cette objectivité du monde social s'actualise par l'expérience sociale des individus qui valident ou invalident, qui reproduisent et transforment les significations objectives transmises au travers de structures symboliques qui médiatisent à la fois le rapport individu/société et les rapports interindividuels. En d'autres termes, la réduction du rapport individu/société à un déterminisme *socio-logique* recouvre le mouvement dialectique de l'activité symbolique par lequel l'individu et la société (le sujet et l'objet) se constituent mutuellement et réciproquement. Le symbolique, dit Michel Freitag, « structure significativement le monde phénoménal de l'expérience humaine tout en ayant lui-même été structuré par le même monde phénoménal au cours du développement pratique de l'expérience humaine du monde »¹⁴⁹. Ce rapport dialectique de l'activité symbolique rend compte du caractère herméneutique de l'expérience humaine du monde : comprendre et interpréter des significations, des actions, des contextes et des pratiques sociales est un processus qui concerne non seulement les sciences humaines, mais il s'applique également à l'expérience quotidienne, c'est-à-dire que la présence au monde de l'homme est une expérience de compréhension et d'interprétation¹⁵⁰.

Au déterminisme ou rapport de causalité de l'approche objectiviste, c'est-à-dire la conception du jeu à partir de sa présence objective au sein d'une société, Derrida, dans le texte précédemment discuté, propose d'aborder la question en sens inverse : « il faut penser l'être comme présence ou absence à partir de la possibilité de jeu »¹⁵¹. En d'autres termes, il importe de poser le jeu comme moment premier : c'est parce qu'il y a du jeu que l'être apparaît, que la culture naît. Le jeu me paraît à ce titre participer du concept hégélien de *Bildung* (formation). En fait, il est de l'essence de l'homme, dit Hegel, de s'appartenir lui-même, et à ce titre, il se doit de s'éduquer et de se cultiver¹⁵². La formation nie l'état de nature de l'homme et l'arrache de la sensation pure et immédiate. Elle apparaît donc comme aliénation, comme dressage de l'homme. Mais puisqu'il est dans la nature de l'homme de se former, de se socialiser et de se cultiver (puisque ce n'est que de cette manière qu'il se constituera

¹⁴⁸ M. Mauss, *Œuvres*. Tome 3, op. cit., p. 150.

¹⁴⁹ M. Freitag, « Pour un dépassement de l'opposition entre "holisme" et "individualisme" en sociologie », *Revue européenne des sciences sociales*, T. XXXII, no 99. 1994, p. 169-219 [p. 192 pour la citation].

¹⁵⁰ Cette expérience herméneutique de l'homme, doit-on préciser, se fonde sur son expérience vécue, elle inclut donc affect, sensibilité et imagination.

¹⁵¹ J. Derrida, op. cit., p. 426.

¹⁵² Hegel, *Propédeutique philosophique*, Paris : Éditions Gonthier, 1963, p. 56-61.

un soi ou une identité), cette négation ou aliénation est à son tour niée, car la formation conduit l'homme vers sa propre réalisation. Bref, la *Bildung* opère une double négation, et en ce sens elle est affirmation. L'homme qui se forme au travers de l'éducation, du travail, de l'art, de la religion et de la science se donne le pouvoir d'agir en retour sur l'éducation, le travail, l'art, la religion et la science et enrichir ainsi l'expérience humaine du monde. C'est en ce sens que j'affirme, contre Caillois, que non seulement le jeu participe de manière fondamentale à la constitution de la société et à la formation sociale des individus, mais que la société et l'individu font également le jeu. Le social n'est pas que subi par les individus, les hommes sont aussi en mesure de tirer leur épingle du jeu et de changer le jeu.

En somme, le jeu, tel qu'il est pensé par Caillois, vise, certes, à réduire l'histoire, à éviter la conception métaphysique du devenir collectif, mais en le posant comme jeu de substitutions (fiction/règle, *paidia/ludus*) et de répétition et d'analogie (d'un jeu à l'autre, d'un contexte à un autre), ce concept, dit Derrida, opère une « disruption de la présence ». Mais puisque le jeu est conçu ici comme *présence*, cette disruption pousse à chercher ce qui se répète et la répétition est mesurée à l'aune d'une exemplarité, d'une pureté, propre aux sociétés archaïques. C'est ainsi que, par exemple, Caillois voit dans l'uniforme du fonctionnaire une version édulcorée du masque. Inversement, la conception d'une origine, qui se présente chez Caillois en tant que chaos originel, implique un devenir, une mise en ordre, une nécessaire élévation de la culture (présentée ici comme « haute culture »). Mais en l'absence d'une pensée historique ou historisante, la transformation de la société ou des structures sociales se comprend au travers des concepts de hasard et de discontinuité. Ainsi, lorsque Caillois affirme que la naissance de la civilisation correspond à la sortie de l'illusion des jeux de masques et de vertige et au passage aux jeux de compétition et de hasard, il n'arrive pas à trancher sur la détermination de cette transformation :

Quoi qu'il en soit, cause ou conséquence, chaque fois qu'une haute culture réussit à émerger du chaos originel, on constate une sensible régression des puissances de vertige et de simulacre. Elles se trouvent alors dépossédées de leur ancienne prépondérance, repoussées à la périphérie de la vie publique, réduites à des rôles de plus en plus modestes et intermittents, sinon clandestins et coupables, ou encore confinées dans le domaine limité et réglé des jeux et de la fiction, où elles apportent aux hommes les mêmes éternelles satisfactions, mais jugulées et ne servant plus qu'à les distraire de leur ennui ou à les reposer de leur labeur, cette fois sans démence ni délire¹⁵³.

¹⁵³ R. Caillois, op. cit., p. 193-194.

2.2 La fonction sociale du jeu selon Johan Huizinga

La thèse de Caillois sur le jeu est non seulement empreinte des principes de l'école française de sociologie, mais elle s'articule également à une autre thèse, celle défendue par Johan Huizinga dans son célèbre essai *Homo ludens*.¹⁵⁴ Pour Huizinga, le jeu est une action libre ou volontaire possédant ses propres règles et dont l'issue est incertaine. De plus, le jeu se déploie dans un espace autre (la planche ou le terrain de jeu, la scène, la foire aux manèges, etc.), un espace séparé de l'espace de la vie courante. Le jeu possède également sa propre temporalité qui se maintient pour une certaine durée (on sait quand ça commence, on sait que ça va finir, mais on ne sait pas combien de temps ça va durer). Finalement, le jeu procure du plaisir à qui y prend part et permet ainsi un rapport à soi libéré des préoccupations de la vie pratique¹⁵⁵. Cette définition correspond formellement, du moins en partie, à celle de Caillois (pour qui le jeu est une activité *libre, séparée, incertaine, improductive, réglée ou fictive*).

Ceci dit, l'ouvrage *Homo ludens* se veut d'abord un essai. Historien de formation et de métier, Huizinga adopte ici un point de vue qui fait appel à la fois à l'ethnologie, à l'anthropologie, à la sociologie et aux sciences de la culture. Il entame cependant son examen du phénomène du jeu en s'interrogeant sur la nature du jeu, et ce en considération de l'activité ludique des animaux. À ce titre, il souligne que le jeu animal ne vise pas la survie ou la conservation de l'espèce, puisque si tel était le cas, la nature aurait, d'un point de vue logique, « tout aussi bien pu offrir à ses créatures toutes ces fonctions nécessaires de dépense d'énergie superflue, de détente après la tension, de préparation aux exigences de la vie et de compensation aux désirs les moins réalisables sous la forme de simples exercices et de réactions mécaniques »¹⁵⁶. Le jeu, laisse-t-il plutôt entendre, relève de la « sur-vie », de ce qui se situe au dessus de la vie, de ce qui excède la nécessité, d'un « surcroît d'être », dirait Gadamer¹⁵⁷, ou encore d'un surplus ou d'un supplément, dirait Derrida. La thèse de Huizinga, contrairement à celle de Caillois, confère donc une préséance du jeu sur la culture ou, pourrait-on dire en paraphrasant Derrida, Huizinga pense l'être (de la culture) comme présence ou absence à partir de la possibilité de jeu. Huizinga souligne également un aspect fondamental du jeu dont Gadamer se ressaisit : le jeu est mouvement ordonné. Qu'il s'agisse du jeu du musicien, du jongleur, de l'acteur et

¹⁵⁴ J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.

¹⁵⁵ « ...le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que la vie courante ». Ibid., p. 57-58.

¹⁵⁶ Ibid., p. 18.

¹⁵⁷ H.-G. Gadamer, *L'actualité du beau*, Aix-en-Provence : Alinea, 1992, p. 61.

même du sportif, dans le jeu s'exécute un mouvement de va-et-vient qui configure et qui régule le jeu lui-même. Cette idée implique que le vrai sujet du jeu est le jeu lui-même : le jeu, dit-on, se joue.

Le jeu, avance Huizinga, est capacité *ex-pressive*; il est, dit-il, « profondément ancré dans l'esthétique »¹⁵⁸. Cette qualité esthétique que Huizinga confère au jeu le conduit à affirmer que le mode d'être de toutes les « grandes activités primitives de la société humaine »¹⁵⁹, à savoir le langage, les mythes, les cultes et les fêtes, est celui du jeu. En d'autres termes, les formes culturelles émanent ou jaillissent au travers du jeu, c'est-à-dire en se jouant. Et en ce sens, le jeu ou peut-être plutôt le « jouer » se veut une réalité pré-symbolique ou encore une réalité proto-culturelle. « La culture ne naît pas *en tant que* jeu, ni du jeu, mais *dans* le jeu »¹⁶⁰. Bref, la culture se joue, elle naît et se déploie dans le jeu. C'est selon cette perspective que Huizinga entreprend par la suite l'examen de réalités socio-historiques comme le droit, la guerre, la poésie, la philosophie, l'art et la civilisation à l'aune du phénomène du jeu, c'est-à-dire en cherchant à montrer dans quelle mesure ces pratiques sociales sont investies d'un « esprit » de jeu.

En tant mode d'action constitutif de certaines formes culturelles fondamentales ou « premières », le jeu appelle l'imagination, prise ici comme une faculté ou plutôt une disposition de l'esprit humain. La fonction de l'imagination, précise Huizinga, est fondamentale et nécessaire : c'est l'étincelle de l'imagination qui permet aux humains de jeter un pont entre l'objectivité de l'existence et l'intelligence rationnelle. L'imagination rend possible la formulation des concepts qui permettent de saisir rationnellement ce qui existe objectivement : « C'est en tant que figuration que la conception est née »¹⁶¹. En d'autres termes, c'est d'abord par la voie de l'imagination, c'est-à-dire de la mise en images (mentales), que l'homme s'approprie le monde objectif. Avant le concept, il y a l'image. Avant la raison, il y a l'imagination. Ainsi, les représentations mythiques, selon cette perspective, apparaissent comme des mises en images de ce que les hommes perçoivent du monde objectif. En ce sens, les dieux grecs, par exemple, seraient des personnifications de puissances gouvernant le monde que les hommes ont imaginé et auxquelles ils se rapportent pour s'orienter dans le monde, c'est-à-dire pour faire sens de ce qui les entoure et de ce qui a cours.

¹⁵⁸ Ibid., p. 18. Ce point est également soulevé par Marcel Mauss dans son *Manuel d'ethnographie*, Paris: Payot, 1967.

¹⁵⁹ Ibid., p. 21.

¹⁶⁰ Ibid., p. 129.

¹⁶¹ Ibid., p. 223.

L'approche de Huizinga se fonde également sur un examen sémantique et étymologique de la notion de jeu. Au travers de cette exploration (qui couvre notamment les langues anglaise, grecque, chinoise, néerlandaise, allemande et sanscrit), l'auteur insiste sur le caractère agonistique des différents usages du mot jeu. Cette insistance est telle que, chez lui, jeu et compétition apparaissent pratiquement comme des synonymes. L'*agôn*, dit-il, « accuse tous les traits formels du jeu »¹⁶². Ainsi, puisque, selon lui, la culture naît dans le jeu, la compétition lui apparaît investie d'une fonction de création de formes culturelles et elle vise l'élévation de l'individu et de la société. Cette élévation, dit-il, témoigne d'une aspiration tout à fait humaine à la gloire et à l'honneur. Les hommes entrent en compétition afin de se mettre à l'épreuve et de mesurer ainsi leurs capacités en vue de montrer (*faire-voir*) leur supériorité (collective ou individuelle). À cet égard, la compétition œuvre au perfectionnement de l'individu et de la société. Mais en tant que les participants d'une compétition cherchent, pour des raisons d'honneur, de gloire et de vertu, à *montrer* leurs capacités, voire leur supériorité, la compétition relève en ce sens de la représentation publique. Ainsi, par exemple, dans le domaine du droit, le procès, dit Huizinga, est un véritable *agôn*, c'est-à-dire une lutte réglée dans laquelle des individus ou des partis s'opposent à l'aide d'arguments et de contre-arguments, et ce devant public¹⁶³.

Le domaine de l'art et de la poésie est, selon cette perspective, empreint de l'esprit agon. Qu'il s'agisse du théâtre, de la musique ou encore des arts plastiques, pour Huizinga, le facteur agon ou agonistique se rapporte ici à la manière par laquelle les œuvres s'intègrent et s'inscrivent dans le milieu social, c'est-à-dire dans le cadre de concours. C'est, en d'autres termes, dans un esprit de compétition que les œuvres sont produites et c'est cet esprit qui motive le dépassement de soi et rend possible la création d'œuvres d'une qualité supérieure. Enfin, pour Huizinga, la réalisation d'une œuvre d'art apparaît comme une épreuve d'habileté. Qu'il s'agisse des guildes médiévales, des concours architecturaux ou, de nos jours, des bourses et des subventions publiques à la création artistique, la réalisation d'œuvres d'art s'accomplit dans la compétition et dans la performance d'habiletés spécifiques et difficiles à acquérir et à maîtriser. Et c'est cette compétition et ces habiletés qui donnent au jeu sa capacité de motiver la création de formes culturelles élevées ou supérieures.

En somme, le terme *agôn* indique clairement un rapport d'affrontement, un conflit entre des opposants. L'*agôn* est lutte ou combat. Le principe de l'*agôn* implique également une forme d'entente

¹⁶² Ibid., p. 62.

¹⁶³ D'ailleurs, pour Simmel, le conflit judiciaire revêt le même caractère absolu que le conflit ludique, dans la mesure où, dans les deux cas, tout ce qui ne concerne pas le conflit y est exclu (G. Simmel, *Sociologie*, op. cit., p. 282-283). Mais pour Huizinga, le procès ou le conflit judiciaire, en sa qualité d'*agôn*, a pour motif, l'honneur et la victoire.

sur les modalités de l'affrontement, l'*agôn* est donc également concours, joute réglée. Finalement, l'*agôn* est rassemblement, assemblée qui prend place sur l'*agora*, ce qui suppose que cette association dans l'affrontement est destinée à la représentation, ou en d'autres termes, que l'*agôn* revêt un caractère public. À partir du principe de l'*agôn*, le jeu apparaît comme tension et opposition, coopération et union, représentation et action publique. Certes, ici, Huizinga, contrairement à Caillois, parvient à faire tenir ensemble règle et fiction (ou du moins compétition et représentation), mais, à mon sens, il ne mène pas le raisonnement à son terme, notamment en ce qui concerne le domaine du théâtre.

Au théâtre, le terme protagoniste me semble éclairer l'ancrage du jeu de l'acteur à l'activité de l'athlète. Sur le plan étymologique, le mot protagoniste est composé de « *proto* » qui signifie premier et de « *agônistês* » qui signifie athlète, pris dans le sens de « celui qui combat ». À l'époque des Grecs, le terme protagoniste renvoyait à l'acteur principal d'une tragédie et donc l'idée de combat renvoie ici, comme le soulève Huizinga, au concours auquel se livrait les tragédiens, car cet acteur était généralement l'auteur même de l'œuvre. Or, au travers du développement historique de la pratique théâtrale, le terme protagoniste finit par désigner le personnage principal d'une œuvre, car ce personnage est en lutte ou en opposition avec soit un autre personnage, soit avec un ordre établi, soit encore avec lui-même. Ainsi, au théâtre, la tension ou le conflit paraît également se situer au niveau de l'action même des personnages et non seulement sur le plan de la compétition entre artistes. Bref, le conflit se présente ici sur un plan symbolique et imaginaire (fictif). De plus, alors que l'unité coopérative des rencontres sportives est garantie par la règle, celle des représentations dramatiques, peut-on dire, repose sur le récit, le texte, le langage, la tradition et les conventions. En d'autres termes, le récit, le texte, le langage, la tradition et les conventions règlent le jeu. Enfin, le théâtre, on le sait, est destiné à la représentation : une pièce de théâtre ne se réalise pleinement que lorsqu'elle est jouée ou représentée devant un public. Bref, l'activité de l'acteur et celle de l'athlète se rejoignent sous la catégorie de l'*agôn* et donc du jeu, en ce sens que les activités respectives de l'athlète et de l'acteur incluent tension et opposition, coopération et union, représentation et action publique.

Ceci dit, il me semble que l'idée de mesure est au cœur du principe de l'*agôn*. La mesure me paraît être la raison (d'être) de la joute réglée ou de la compétition pour l'honneur. Ce qui motive les hommes à rivaliser pour *montrer* leur supériorité, c'est la nécessité ou le désir de prendre et de révéler la mesure de leur aptitudes, de leurs capacités, c'est-à-dire de leur grandeur (honneur, courage, vertu, finesse d'esprit, force physique, etc.). Mais la question de la grandeur risque à tout moment de basculer dans la démesure. C'est ce qui, d'ailleurs, caractérise le héros tragique : la catastrophe qui s'abat sur le

protagoniste témoigne d'un retournement d'actions ou d'actes démesurés (la folie meurtrière d'Ajax, l'entêtement d'Édipe, la vanité et l'arrogance d'Agamemnon, etc.) et ce retournement signifie la nécessité de la mesure, entendue ici au sens de la prudence et de la juste place que l'on doit tenir.

Par ailleurs, l'idée de mesure implique un principe d'égalité. L'*agôn*, comme le montrent Jean-Pierre Vernant ainsi que Lewis Mumford, est intimement lié à la naissance de la cité¹⁶⁴. Avec la disparition de la figure de l'*anax* ou du roi, dans laquelle les différentes fonctions sociales (militaires, religieuses, législatives, politiques) étaient unifiées, les individualités (les chefs guerriers des différents groupes rivaux) se libèrent et s'opposent. C'est, en l'absence de la figure unificatrice du roi, par la mise en place de joutes réglées que la multitude (des individualités) s'unit à nouveau en un tout, ou en d'autres termes, se réconcilie avec la totalité. Mais cette opposition/réconciliation, qui est mise en scène publiquement, fait jouer des individus tenus pour des égaux. La joute agonale implique l'égalité entre au moins deux chefs qui se mesurent l'un à l'autre, et au terme de leur affrontement, la supériorité du vainqueur étant révélée, la cité peut alors s'élever à la hauteur de celui-ci. Huizinga n'a donc pas tort d'affirmer que la compétition (ou l'affrontement réglé) est créatrice de formes sociales (ici, la cité). Mais je crois qu'il faut reconnaître que le caractère public de l'opposition agonale contribue d'une manière tout aussi significative à l'élévation de l'ensemble de la communauté à une forme culturelle supérieure. En d'autres termes, c'est également le caractère théâtral de l'*agôn* (et non seulement son caractère de compétition) qui lui confère la capacité de créer des formes culturelles.

Dans le contexte de ce que Vernant appelle la crise de la souveraineté de la royauté mycénienne, la reproduction de l'unité de la cité doit dès lors se fonder sur le dialogue, l'échange. La créativité devient alors possible dans la distance qui sépare l'effectivité sociale et l'ordre symbolique. D'ailleurs, ici, la représentation dramatique se distingue ou se sépare du rite et du culte. À ce titre, Eugen Fink interprète les cultes comme des jeux de fête, comme jeux culturels. En tant que jeu solennel d'une communauté, le culte peut prendre différentes formes dont celle d'un rite, d'une (re)présentation, d'un spectacle, qui actualise le mythe et le rend visible en le rejouant¹⁶⁵. Cette célébration des dieux et de leur puissance ne dissipe cependant pas les craintes de l'homme : la souveraineté des dieux étant absolue, la distance qui les sépare des hommes reste infranchissable. Cette distance, avance Fink, est à l'origine de la transformation du culte en tragédie, comprise ici comme récit interprétatif du sort des hommes face à la toute puissance des dieux. À la différence du culte

¹⁶⁴ J.-P. Vernant, *Les origines de la pensée grecque*, Paris : PUF, 1962. L. Mumford, *La cité à travers l'histoire*, Paris : Éditions du Seuil, 1964.

¹⁶⁵ E. Fink, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1966.

proprement religieux, la tragédie (de même que la comédie) établit un dialogue critique avec la cité. La critique, la *ré-flexion*, la remise en question de l'ordre sont alors possibles : il y a du jeu entre l'ordre effectif et l'ordre symbolique, entre l'individu et la société. Ainsi, le théâtre est non seulement représentation mimétique (un « voir »), mais il est aussi représentation poétique, c'est-à-dire un « faire ». Le théâtre est à la fois un « voir » et un « faire », c'est à la fois un « faire-voir » et un « voir-faire », et en cela, il fait société en la faisant voir autrement, c'est-à-dire en la soumettant à une interprétation critique et réflexive.

À la lumière de ces considérations, j'avancerais que la capacité du jeu à créer des formes culturelles revient tout autant au théâtre qu'à la compétition mais, en sa qualité de *re-présentation poétique, fictive, esthétique et mimétique*, le théâtre permet de prendre une meilleure mesure du monde social, car il le montre à la fois comme identique et différent de lui-même, et ce en fonction d'une modulation de l'action déterminée de manière conventionnelle par les genres théâtraux. Le théâtre apparaît alors comme ce à quoi l'identité et la différence du groupe social se mesurent. Ainsi, dans la tragédie, la démesure du protagoniste tient à une action plus grande que nature, dirait Aristote, alors que dans la comédie, le personnage apparaît plus petit que nature. En d'autres termes, le théâtre contient à la fois le monde social et ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire sa surélévation tragique et son inversion comique, ou encore la démesure de l'excès tragique et le monde à l'envers du défaut (ou de la sous-mesure) comique, et à cet égard, le théâtre permet aux hommes de prendre la mesure de leur rapport au monde. Bref, il importe de déplacer l'accent mis par Huizinga sur principe de l'*agôn* vers le principe de mesure. En d'autres termes, la mesure a préséance sur la compétition, et donc, dans le jeu, il ne s'agit pas tant de lutter contre autrui que de se mesurer à lui¹⁶⁶.

La définition du jeu proposée par Huizinga aboutit, par ailleurs, à des considérations plutôt pessimistes quant à l'état du fait ludique dans la culture contemporaine¹⁶⁷. L'élément ludique, dans la culture contemporaine, serait édulcoré du fait de la systématisation de la compétition, notamment dans le sport professionnel, car le plaisir, la spontanéité et les dimensions extatique, culturelle ou ritualiste liées au jeu s'y seraient perdues : la compétition serait devenue trop sérieuse, voire *démesurément*

¹⁶⁶ En ce qui concerne le domaine du droit, on peut tout simplement dire que la mesure est symbolisée par la balance. Et donc, la dimension agonale n'est qu'un moyen d'accéder à la justice : le droit est d'abord motivé par la juste mesure.

¹⁶⁷ Il est à préciser que ce que l'auteur entend par culture contemporaine couvre plus au moins la période se situant entre la seconde moitié du XIXe et la première moitié du XXe siècle. En ce sens, il s'agit de la culture de masse naissante, puisqu'à partir du milieu du XIXe siècle, apparaissent les premières manifestations culturelles de la société de masse, et en premier lieu viennent les Expositions universelles (The Great Exhibition of All Nations en, 1851 à Londres) et les Jeux Olympiques « modernes » (1896 à Athènes), mais aussi les spectacles à grand déploiement (*The Buffalo Bill's Wild West Show*, 1883) et les parcs d'amusement (Coney Island, 1895).

sérieuse. De plus, pour Huizinga, non seulement le jeu serait devenu trop sérieux, mais à l'opposé, certaines pratiques sérieuses auraient été contaminées par le jeu, comme c'est le cas, par exemple, avec la publicité commerciale et les techniques de propagande qui auraient contaminé la communication sociale. Par ailleurs, pour Huizinga, les parades et autres manifestations de masse témoigneraient non pas d'une présence accrue de l'élément ludique dans la société contemporaine, mais plutôt d'un puérilisme lié à la recherche de sensations fortes et de distractions banales qui ne contribuent pas à l'élévation de l'homme et de la société à une condition supérieure ou meilleure.

Enfin, Huizinga, au travers de considérations sur la guerre, termine son ouvrage en indiquant les conséquences potentiellement désastreuses de s'effritement de l'élément ludique dans la culture contemporaine. Faisant référence à la thèse de Carl Schmitt sur les rapports ennemi-ami entre les différentes nations et selon laquelle l'ennemi, compris comme élément étranger et hostile à l'État donc à la société et au peuple, doit être anéanti dans le cadre d'une guerre totale, c'est-à-dire une guerre qui mobilise toute la société (tous les individus) dans toutes ses facettes (militaire, économique, culturelle, politiques, juridique, morale, etc.), Huizinga avance que lorsqu'autrui n'est plus qu'un adversaire à éliminer (comme dans le cas des nazis à l'égard du peuple juif), le jeu n'a plus de sens. « La véritable civilisation, dit-il, exige toujours et à tous points de vue le *fair play* et le *fair play* n'est pas autre chose que l'équivalent en termes ludiques, de la bonne foi »¹⁶⁸. En dehors de cette « bonne foi », de ce *fair play*, ou encore de la juste mesure, la fonction formatrice du jeu bascule : le jeu devient déformation, destruction, dégradation, démesure. À ce titre et dans la mesure où, comme l'affirme Gadamer¹⁶⁹, le jeu est un dialogue pré-langagier et le dialogue implique l'écoute réciproque et la présomption de la légitimité du propos d'autrui, on peut en conclure qu'en l'absence d'une volonté de s'entendre et d'être avec l'autre (pour ou contre, dirait Simmel), il n'y a plus de jeu, ni de culture, ni de civilisation. En tant que le jeu se définit comme dialogue pré-langagier, cette recherche d'une entente est fondamentale au jeu, cette recherche d'une entente relève de la bonne foi et du *fair play* qui font du jeu un jeu.

Ceci dit, il importe maintenant de considérer le point sur lequel les thèses de Caillois et de Huizinga se différencient fondamentalement, à savoir : le hasard. Alors que pour Huizinga, les jeux de hasard sont inessentiels et ne méritent pas d'être pris en charge par la pensée, pour Caillois les jeux de hasard sont les jeux les plus authentiquement humains.

¹⁶⁸ J. Huizinga, op. cit., p. p. 337.

¹⁶⁹ H.-G. Gadamer, *La philosophie herméneutique*, Paris : PUF, 1996, p. 178.

Pour Huizinga, le principe de hasard ne participe que faiblement à la création de formes culturelles, il n'y contribue que d'une manière secondaire¹⁷⁰. De façon générale, les jeux de hasard sont une forme inférieure de jeu pour lui, alors que rite, culte, théâtre et compétition occupent le haut du pavé. Bref, pour Huizinga, et c'est ce que lui reproche Caillois, il n'est pas nécessaire de prendre en considération les jeux de hasard pour comprendre l'agir ludique, car les jeux de hasard, affirme-t-il, apparaissent en eux-mêmes stériles. Contrairement aux jeux de compétition qui exigent dextérité, adresse, force, ruse, agilité, dit-il, les jeux de hasard ne profitent ni à la culture ni à l'esprit.

Pour Caillois, au contraire, les jeux de hasard constituent les jeux les plus spécifiquement humains : alors que les animaux se livrent à des jeux de compétition, d'imitation et de vertige, ils ne jouent cependant pas avec le hasard. L'attente passive de la fatalité ou de la faveur de la chance sur laquelle on mise et qui implique un risque de perte ou une chance de gain suppose des capacités humaines telles la représentation, la spéculation, la prévision, le calcul des probabilités, etc. De plus, seuls les humains sont en mesure de se représenter la valeur abstraite de l'argent, et donc seuls les humains, et plus précisément les adultes, sont en mesure d'apprécier ce type de jeux. Ainsi, Caillois interprète l'importante présence des jeux de hasard (les loteries et les casinos) dans les sociétés démocratiques de masse comme compensation aux individus en situation d'infortune sociale ; à savoir, les laissés-pour-compte de la lutte pour le prestige et la réalisation individuelle par l'effort, le travail et la maîtrise d'aptitudes techniques et intellectuelles. Les jeux de hasard procureraient le sentiment, dans un contexte de compétition sociale généralisée (le sport, les tournois, les luttes politiques, les concours pour les fonctions administratives publiques ou autres emplois, etc.), que tout un chacun a la possibilité de gagner, que la chance est répartie de manière égale pour tout le monde. L'*alea*, pour parler comme l'auteur, est à la fois opposée et complémentaire à l'*agôn*. D'une part, l'*agôn* suppose la maîtrise d'aptitudes et exige énergie, concentration et participation active et, en ce sens, il s'oppose à l'*alea* qui implique passivité, attente et chance. En ce sens, le hockey et la loterie sont des jeux opposés sur le plan de leur principe ludique constitutif. Mais, d'autre part, il est fréquent qu'un même jeu contienne à la fois *agôn* et *alea*, qui se présentent alors comme des principes complémentaires. Ainsi, par exemple, les jeux de carte combinent de manière emblématique hasard (la distribution de la donne) et compétition (les stratégies et ruses employées pour vaincre le ou les adversaires). Par ailleurs, selon Caillois, le hasard participe de la nature même des individus, dans le sens où nous naissons dans un

¹⁷⁰ Ainsi, par exemple, l'administration de la justice dans la Grèce antique doit concilier le droit édicté par la cité à la volonté divine. Cette volonté divine, dit Huizinga, on la découvre en consultant l'oracle et pour « connaître l'oracle, on tente une chance douteuse » (Ibid., 135). Or, c'est en tant que lutte verbale que, selon Huizinga, l'élément ludique du droit acquiert sa forme emblématique, car : « ce qui est ici essentiel et primordial, c'est la décision provoquée par une lutte réglée » (Ibid., p. 147).

milieu social que nous ne choisissons pas, de même que certaines de nos aptitudes nous sont innées ou héréditaires. Ainsi, dans le contexte des sociétés contemporaines, bien que l'égalité des chances soit formellement proclamée, les individus ne disposent pas tous des mêmes chances (hérédité, milieu social), et donc les jeux de hasard, et spécialement les loteries, pallient au sentiment d'injustice à l'égard d'une compétition tronquée, faussée.

L'opposition entre Huizinga et Caillois sur la question du hasard conduit à interroger la notion même de hasard comme catégorie du ludique. Autrement dit, le hasard n'est peut-être pas un type ou une catégorie spécifique de jeu. Tout jeu ne contient-il pas un certain degré de hasard? En fait, on peut dire que le hasard renvoie à une part d'imprévisibilité ou d'incertitude dans le jeu : dans tout jeu, depuis le simple pari (du genre « pile ou face ») jusqu'au jeu le plus rigoureusement réglé (comme les échecs, par exemple), une part de hasard, ou du moins de *hasardement*, est à l'œuvre. Et cet *aléa* varie en fonction des jeux, c'est-à-dire, en d'autres termes, que la part de hasard dans le jeu peut être plus ou moins grande selon le jeu. Comme le souligne Jacques Henriot, dans tout jeu une part d'inconnu convie celui qui joue à un certain *hasardement* :

Chacun hasarde et s'expose. Ce qui définit le jeu n'est pas le simple fait que la situation présente en elle-même une structure aléatoire : c'est le fait que le sujet qui s'y engage assume sa responsabilité en allant au-devant d'un avenir dont il n'est pas parvenu à supprimer le plus grand nombre possible d'aléas¹⁷¹.

En fait, le hasard est à un tel point nécessaire au jeu, à tout jeu, que même John von Neumann, le principal fondateur de la théorie mathématique des jeux, affirme que dans un jeu strictement déterminé qui ne contient formellement aucun élément de hasard (ce que la théorie nomme jeux à somme nulle et à information parfaite), le hasard surgit par lui-même au travers de l'imprévisibilité du comportement des joueurs et que pour déjouer cette imprévisibilité, un joueur averti doit, tout en procédant à certains calculs mathématiques, recourir lui-même au hasard¹⁷².

En mettant à jour le rôle fondamental du jeu à la constitution et au maintien de la civilisation (ou du moins de la culture), les études de Caillois et de Huizinga ont significativement contribué à l'avancement de la connaissance de la société. Ceci dit, leurs conceptions respectives, ici rassemblées sous l'expression *prisme de la civilisation*, souffrent d'un certain formalisme. Chez Caillois, par exemple, ce formalisme renvoie au travail de classification qui caractérise son approche. En séparant et

¹⁷¹ J. Henriot, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris : José Corti, 1989, p. 244.

¹⁷² Pour plus de détails, voir ci-dessous Ch. III, p. 103.

en enfermant les jeux dans des catégories telles que la compétition, le hasard, le vertige et la simulation, Caillois finit par concevoir le jeu au travers de ses parties ou de ses moments partiels et par là, il confond le tout avec ses parties. Ainsi, cette confusion aboutit à l'interprétation selon laquelle le jeu apparaît soit sous l'étoile de la fiction et de l'illusion, soit sous celle de la règle et de la raison, et ce en fonction du type de société dans laquelle il s'inscrit. En d'autres termes, l'approche de Caillois n'arrive pas à penser adéquatement le changement, la transformation, le passage d'une forme à une autre. De même, l'insistance que prête Huizinga à la dimension agonale du jeu lui fait prendre une partie – la compétition – pour le tout – le jeu. Dans cette perspective, jeu et compétition apparaissent comme des synonymes : tout jeu serait agonale. Pourquoi alors distinguer l'*agôn* du jeu? L'*agôn* n'est plus seulement une dimension du jeu ou un type de jeu, il devient le jeu dans sa totalité. Ce formalisme classificateur conduit Caillois et Huizinga à conclure que la culture contemporaine souffre d'un effritement de la dimension culturelle du jeu et d'un accroissement exagéré de sa dimension agonistique. Les sociétés démocratiques de masse seraient trop compétitives et pas assez spirituelles. L'*agôn*, qui, pour Huizinga, a pour fonction fondamentale de créer des formes culturelles (poésie, philosophie, art, droit, etc.), se serait retourné en son contraire : la destruction de toute forme culturelle par la guerre illimitée ou totale.

À l'aune de ce constat, il me semble important de reconduire réflexivement l'examen des catégories mises à jour par ces auteurs, et ce dans le but de faire voir autrement le mode d'être du jeu dans la culture contemporaine et de redéfinir les rapports entre jeu et civilisation. Mais il importe de ne pas simplement nier et d'oublier les contributions de Caillois et Huizinga. Au contraire, il s'agit de les actualiser en s'en ressaisissant. À ce titre, j'entends poursuivre les réflexions de ces deux auteurs en portant une attention particulière aux jeux de la compétition sportive et aux jeux de fiction théâtrale car, dans la société contemporaine, ces deux formes de jeu se sont constituées en des professions ou en des métiers et elles me paraissent, en partie pour cette raison, revêtir une signification centrale à la compréhension de notre culture. Contre Caillois et Huizinga, j'affirme d'emblée que le sérieux dont sont investies ces deux pratiques ludiques n'a pas pour effet de les effriter ou de les corrompre. Au contraire, je crois plutôt que l'effort, l'énergie et la concentration qu'exigent la pratique professionnelle de la compétition sportive et du jeu théâtral leur confère un rôle fondamental à la production et à la reproduction sociales, ce dont témoigne, à mon sens, les discussions et les publications populaires et spécialisées que suscitent le sport et le théâtre. De façon générale, il appert que les jeux de fiction et de compétition œuvrent de manière hautement significative à un travail de médiation sociale en contribuant à la formulation, à l'expression et à la transmission des idées, des valeurs et de l'éthos des sociétés démocratiques de masse. À cet égard, il me semble que la qualité de

« spectacle » de ces pratiques ludiques est de la plus grande importance : « faire-voir » et « voir-faire » l'action des hommes en société. Bien qu'ils partagent un horizon social commun de signification (i.e. société démocratique de masse), les jeux de compétition et de fiction reposent cependant sur des déterminations différentes et donc ils « font-voir » et ils « voient-faire » autrement ou différemment une même réalité, une même culture, une même civilisation. Ainsi, l'étude conjointe de ces deux pratiques ludiques s'inscrit dans la perspective d'un élargissement et d'un décloisonnement de la compréhension sociologique de la culture contemporaine.

2.3 Le drame social et sa mise en suspens par le jeu

En tant que ces thèses furent ici rassemblées sous le signe de la réfraction prismatique, il importe à ce point de l'exposé de préciser davantage ce qui est réfracté par le jeu, car culture et civilisation paraissent renvoyer à des réalités beaucoup trop générales. Le concept de « *social drama* » développé par Victor Turner peut ici nous éclairer¹⁷³. Le « *social drama* », dit Turner, se compose de trois phases distinctes mais indissociables. Il implique d'abord une faille ou une ouverture dans le tissu social. Qu'il s'agisse, à un niveau microsociologique, d'une transgression des rapports sociaux au sein d'une famille, ou encore, sur le plan macrosociologique, d'une transgression juridique ou étatique, le « *social drama* » a pour prologue une déviation, une faille, un écart, une brèche ou encore une ouverture (« *breach* » en anglais) dans l'ordre social. Cette faille, poursuit Turner, ouvre le tissu social à des oppositions entre des forces tenues pour légitimes au sein d'une société. Le noyau ou le cœur du « *social drama* » est en ce sens une action conflictuelle, un antagonisme. Enfin, l'épilogue ou encore l'appel à la réconciliation du « *social drama* » renvoie, outre à l'appareil juridique, aux différents types d'expressions culturelles comme le théâtre, mais aussi, à toutes les activités au travers desquelles les hommes s'emploient à jouer avec les symboles culturels et à leur conférer de nouvelles significations comme c'est le cas avec le sport, la danse, les concerts de musique (rock, populaire, expérimentale, classique, etc.), les jeux de sociétés, le cinéma, la télévision, etc. Dans tous les cas, les expressions socio-culturelles qui s'actualisent dans et par le jeu opèrent un mouvement de rétroaction qui, en se ressaisissant de la crise ou de l'antagonisme qui fait le « *social drama* », travaille à le faire voir autrement en le (re)jouant.

Selon Turner, le rapport qu'entretiennent avec la société les expressions culturelles fonctionne à la manière des déplacements/renversements des identités individuelles et sociales qu'opèrent les différents rites (initiatiques, saisonniers, etc.) des sociétés premières. En fait, ces

¹⁷³ V. Turner, *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, New York : PAJ Publications, 1982.

déplacements/renversements renvoient, selon le modèle proposé par Turner, à la qualité d'espace-temps liminal dont sont pourvus les rites. La *liminalité*, dit-il, correspond à une mise en suspens, à un entre-deux au sein duquel l'ordre social et les droits et obligations des membres de la collectivité y sont suspendus et les symboles culturels, ainsi isolés de leur contexte habituel et normal, se décuplent en une multitude de possibilités de signification. La *liminalité* est abolition de l'ancien et possibilité de création culturelle par la recombinaison ludique des symboles et des significations mis en suspens. Et cette recombinaison ludique, ajouterais-je, peut emprunter différents registres comme, par exemple, le tragique, le comique, l'épique, l'absurde, etc. La notion de *liminalité* confirme par ailleurs l'idée, développée par Huizinga, selon laquelle le jeu œuvre à la (re)création de la culture. Bref, dans la *liminalité*, le monde joue avec les significations familières de l'ordre social en les *défamiliarisant*, et cette *défamiliarisation* contribue, au travers d'un travail de recombinaison, à produire de la nouveauté. Mais à la différence des rites des sociétés premières auxquels les membres de la collectivité sont tenus, par obligation, de participer ; dans les sociétés de masse, l'individu a le choix de participer et d'assister aux performances qui lui conviennent : d'assister à un concert de musique rock ou pop ou classique, de visionner un film hollywoodien ou d'aller voir une pièce de Beckett, de jouer aux échecs ou au hockey, etc. Et ces différents jeux de performance qui s'offrent à l'individu, bien qu'ils s'inscrivent au sein d'un même horizon social, ne reposent pas tous sur les mêmes déterminations et conséquemment, n'entretiennent pas le même type de rapport avec l'ordre social établi : certaines formes d'expression culturelle creusent une distance avec l'ordre établi et œuvrent ainsi à une critique de cet ordre et de son idéologie, alors que d'autres types d'expression tendent à recouvrir toute distance avec ce même ordre et contribuent ainsi à le renforcer. En d'autres termes, les expressions culturelles jouent avec, pour ou contre, selon l'expression de Simmel, l'ordre social. On peut ainsi convenir que le jeu réfracte le « *social drama* » pour soit le recouvrir ou le contenir, soit pour le dépasser ou le redresser. Or, en tant qu'il s'agit d'une réfraction prismatique, il appert que le « faire-voir » et le « voir-faire » ludiques procèdent et donnent lieu à une déviation et à une déformation des contenus socio-culturels qui y sont pris en charge. De plus, la déformation ou la déviation prismatique est multiple, c'est-à-dire qu'elle diffère selon le jeu par lequel elle fait voir le drame social. Les différentes manières qu'a le jeu de réfracter le « *social drama* » peuvent être comprises comme différentes manières d'établir un dialogue avec les valeurs et les idées dominantes qui tissent l'éthos d'un ordre social donné. Et ce dialogue, peut-on ajouter, peut être plus ou moins critique.

Bien que l'on puisse rassembler le sport et le théâtre sous un même signe, celui du jeu, il reste que ces deux formes sociales se rapportent, dirait Bakhtine, à différents genres du discours. Tout phénomène social ou toute question ou réalité sociale peut être compris comme un texte, comme un

discours, c'est-à-dire comme un tissu de relations de significations qui se constitue dans un rapport d'interaction entre un horizon social, un type d'expression ou de discours (et le style qu'il appelle), l'histoire et le destinataire à qui s'adresse le discours ou l'expression. En ce sens, malgré que les déterminations ou les médiations propres à chacune des expressions ici étudiées soient différentes d'un discours (i.e. d'un jeu) à l'autre, ces différents discours se rapportent à un même horizon social, voire ils le tissent. Bakhtine distingue par ailleurs les discours selon deux genres généraux : les discours du genre premier, c'est-à-dire les discours simples de l'échange verbal spontané, quotidien, « vivant », face-à-face, et les discours du genre second, c'est-à-dire les discours complexes et spécialisés relevant de sphères particulières d'activités sociales, comme par exemple, la science, le droit, la politique, l'économie, l'art et, en ce qui nous concerne, les jeux. Les rapports qu'entretiennent ces deux types généraux de discours sont au fondement de la réalité sociale : les discours du genre premier constituent la sève qui nourrit les discours du genre second, c'est-à-dire que les discours complexes comme le discours sociologique, par exemple, puisent à mêmes les énoncés des discours de la vie de tous les jours pour les inscrire en leur sein, ce qui, du coup, transforme les énoncés du genre premier qui, dans le cadre d'un autre texte, d'un autre discours, d'une autre expression, disent et signifient autre chose, puisque les déterminations et les médiations sont elles aussi autres. De plus, les expressions formulées par un discours spécialisé font l'épreuve de leur validité en retournant à la réalité « concrète », vivante, quotidienne. Ainsi, c'est parce qu'on continue à « faire parler » une œuvre ou une forme socio-culturelle et donc qu'on en fait notre allocutaire, que cette œuvre ou forme socio-culturelle a une vie, une existence significative pour les individus et la collectivité. En d'autres termes, c'est dans la mesure où une œuvre ou une forme socio-culturelle (un texte, une œuvre, un discours, un jeu, etc.) établit un lien avec l'expérience vécue de l'interaction vivante qu'elle peut vivre à une époque donnée dans une société donnée.

Ceci dit, puisqu'il s'agit ici de dépasser le formalisme des approches étudiées, il importe maintenant de préciser à quel « *social drama* » j'entends rapporter le travail de réfraction prismatique mis en œuvre par les jeux de la compétition sportive et les jeux de la fiction théâtrale. En se référant à la thèse d'Alain Ehrenberg discutée au chapitre précédent, il semble que la question de la subjectivité individuelle, qui est devenue une question collective, constitue un des principaux drames de la culture des sociétés démocratiques de masse. L'individu contemporain est sommé de s'inventer soi-même et de se prendre en charge, il se doit d'être quelqu'un au risque de n'être personne, et cette injonction est vécue comme un véritable drame. En un sens, il s'agit ici d'examiner comment une même réalité sociale vécue – le drame d'être quelqu'un – trouve différentes traductions en fonction des différents traitements qu'en font différents genres de discours ou, autrement dit, comment le sport et le théâtre

traduisent respectivement la question sociale et sociologique – le « *social drama* » – du drame de la subjectivité individuelle.

Je propose donc ici d'examiner comment les jeux de compétition et les jeux de fiction réfractent et donnent à voir le drame de la subjectivité individuelle des sociétés démocratiques de masse. Plus précisément, je retiendrai ici le hockey et le théâtre de Beckett (et plus particulièrement la pièce *Catastrophe*) pour mener l'examen de la réfraction prismatique du drame d'être quelqu'un dans le cadre des sociétés dans lesquelles toutes les *personnes* sont égales en droits. Mais avant de procéder à cet examen, une dernière précision doit être faite à propos des trois temps du « *social drama* ». Le prologue, la faille ou l'ouverture renvoie ici à l'égalité formelle des individus dans les démocraties de masse, car c'est elle qui, au travers de la catégorie juridique de la « personne », crée une tension chez l'individu qui, en sa qualité de personne, se doit d'être lui-même tout en devant camper une multitude de rôles (citoyens, travailleurs, consommateurs, parents, etc.) dans lesquels il se doit de briller (exigence d'être quelqu'un). Ainsi, l'antagonisme, le cœur du « *social drama* », renvoie à une opposition entre l'individu et la personne, entre la singularité individuelle (avec tout ce que cela implique en termes d'inégalités, d'inclinations et de capacités) et l'universalité (des droits) de la personne. Enfin, le hockey et le théâtre de Beckett, au travers des figures de l'athlète-vedette et du l'acteur-personnage dramatique, apparaissent ici comme deux modalités différentes à la résolution imaginaire de la tension créée par le drame de l'individu sommé de s'inventer soi-même.

2.4 Réfraction et traduction du drame d'être quelqu'un : compétition sportive et fiction théâtrale

Partant de l'idée soulevée à la fois par Caillois et par Huizinga que le temps du jeu est un temps séparé ou distinct du temps de la vie courante, j'avancerais ici que le temporalité du jeu de la compétition sportive comme celui de la fiction théâtrale est un temps d'arrêt. Et dans cet arrêt, le temps dure et dans la durée, le jeu forme. Un « joueur », qu'il s'agisse du hockeyeur ou de l'acteur de théâtre, développe des aptitudes au jeu, s'attarde au jeu pour assimiler et pour intérioriser, par habitude et par répétition, ces aptitudes. En ce sens, on peut dire que c'est avec le temps que le joueur se forme dans et par le jeu. Le spectateur, quant à lui, se concentre pour suivre l'action dans toutes ses subtilités, péripéties et rebondissements et développe sa concentration, son jugement, en s'y investissant émotionnellement. En assistant au jeu, le spectateur se forme au jeu, car il y prête de son temps et s'arrête ainsi pour apprécier ou critiquer l'action du jeu, son adéquation et sa pertinence. Le jeu agit donc sur le joueur en demandant de lui qu'il (trans)forme, par la pratique et par l'entraînement, son corps et son esprit et il agit sur le spectateur en ce qu'il exige de lui qu'il suspende ses préoccupations

quotidiennes pour former son attention et son esprit à suivre le déroulement de l'action mise en spectacle.

L'idée d'un temps d'arrêt me paraît cependant contredire le constat partagé par Caillois et Huizinga d'un effritement des dimensions culturelle et ritualiste du jeu dans le contexte de la culture de masse, car il me semble que le sérieux et le temps dont est investi le jeu, et en particulier en ce qui concerne le hockey (du moins au Québec et au Canada), confèrent à ce dernier un statut non seulement de représentation culturelle de premier ordre, mais aussi celui d'une pratique « culturelle », et donc le jeu n'y est pas édulcoré, il y apparaît plutôt comme « ritualisé ». Assister au spectacle, que ce soit celui d'une épreuve sportive ou celui d'une représentation théâtrale, fait partie du phénomène du jeu. Je rejoins ici Gadamer pour qui celui qui assiste à une représentation théâtrale (ou à une compétition sportive, ajouterais-je) est un participant de l'œuvre (ou du match)¹⁷⁴. Le spectateur n'est pas dans un état de passivité, car « assister à », précise Gadamer, c'est « prendre part »¹⁷⁵. De plus, en assistant à un match de hockey ou à une pièce de théâtre, ajouterais-je, un « nous » prend corps et prend part à l'action.

Dans le contexte actuel, il revient aux compétitions sportives, davantage qu'aux fictions théâtrales, d'offrir l'occasion pour les masses de se rassembler autour d'une passion commune, d'un affect collectif. Les compétitions sportives sont, dans nos sociétés, l'occasion de célébrer une appartenance commune et même de vouer un culte à l'équipe locale ou nationale ainsi qu'à ses joueurs. Comme le souligne Anouk Bélanger¹⁷⁶, le hockey, un sport fortement ancré dans les pratiques, les habitudes et les représentations d'ici, a joué un rôle déterminant dans la constitution de l'identité québécoise. Saisi à l'aune de la notion de jeu et de son ancrage dans les rites, le hockey, pour la société québécoise, paraît revêtir un caractère mythique et cultuel, donc hautement symbolique et significatif. Comme l'indique Bélanger, le *Canadien de Montréal* a été traditionnellement présenté comme une sorte de petit bataillon de francophones luttant pour leur identité dans une mer d'anglophones. Ainsi, cette image d'un bataillon répond, à mon sens, à l'idée que l'uniforme de l'équipe de hockey constitue un substitut du masque que Caillois associe aux jeux et aux rites des sociétés premières. De plus, l'espace de jeu du hockey fut jadis qualifié de « Temple du hockey » (l'ancien Forum), ses joueurs vedettes (Maurice Richard, Guy Lafleur) apparaissent comme des « héros », des « icônes ». Parce qu'il

¹⁷⁴ Au hockey, on dit du public qu'il est le septième joueur de l'équipe qui joue à domicile.

¹⁷⁵ H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, Paris : Seuil, 1996, p. 142.

¹⁷⁶ A. Bélanger, « Le hockey au Québec, bien plus qu'un jeu : analyse sociologique de la place centrale du hockey dans le projet identitaire des Québécois », *Loisir et société*, vol. 19, no. 2, automne 1996, pp. 539-557.

est authentiquement jeu, le hockey est, en ce sens, bien plus qu'un divertissement¹⁷⁷. D'ailleurs, il fait parfois perdre la tête et donne lieu à une sorte d'euphorie ou d'étourdissement collectif, voire à un vertige de masse – ce dont témoignent les émeutes ayant suivi la finale de la Coupe Stanley en 1986 et en 1993, à Montréal. Cette excitation des foules, dirais-je en empruntant le vocabulaire de Caillois, indique peut-être une résurgence de l'*ilinx* associé aux jeux de transes des sociétés premières.

Par sa participation au spectacle de la compétition sportive, et ce jusque dans ses excès, le public donne corps à un « nous ». Dans l'enceinte de l'amphithéâtre, ce « nous » se montre et se « fait-voir » dans un décor qui affiche et qui affirme l'appartenance des participants du jeu à une histoire commune ; une histoire qui peut même prendre des allures épiques, comme c'est le cas avec le *Canadien de Montréal*. Ainsi, par exemple, au Centre Bell, le jeu se déroule sous les effigies des gilets des anciens, les vedettes passées de l'équipe, les héros d'un autre âge. Ces gilets suspendus au-dessus de la patinoire incarnent le passé mythique du légendaire *Canadien de Montréal*, ces gilets sont en quelque sorte des reliques qui rendent visible la tradition de l'équipe. Ainsi, les jeux de compétition, lorsqu'ils sont fortement ancrés dans les mœurs d'une collectivité et qu'ils sont mis en scène et se font spectacles, comportent une part de fiction, une part de narration imaginaire. Et cette fiction est constitutive d'un « nous ». Au hockey, équipes et joueurs jouent sous la bannière d'une communauté (quartier, ville, province, nation, etc.). Le spectacle de la compétition sportive est une forme sociale qui rassemble les masses et œuvre ainsi à les faire communier autour d'une passion commune et sous le signe d'un étendard qui transcende les particularités individuelles. Comme le souligne Janet C. Harris, l'attachement de la compétition sportive à un ordre socio-politique et idéologique qui la contient et qui la transcende et la légitime est similaire à l'attachement du rite à un ordre sacré qui le légitime et lui donne sens :

[C]ompetition in sport performances and the numerous other sights, sounds and social relations (e.g., band music, computerized stadium signs and instant replay devices, play-by-play accounts blaring from portable radios, team colors, and affiliation with a school, community, or nation represented by the athletes) coalesce within the heightened certainty of the limits of the game and frequently seem to produce strong emotional experiences for at least some of the participants. [...] In addition, the presence of national flags, national anthems, and political dignitaries may partially serve to legitimize the displayed normative order by attaching it to a dominant, accepted political ideology¹⁷⁸.

¹⁷⁷ À ce titre, l'expression employée par Bélanger – « le hockey au Québec, bien plus qu'un jeu » – me paraît biaisée. C'est parce qu'il est jeu, donc parce qu'il s'actualise à la manière d'un rite ou d'une fête, que le hockey participe à la constitution de l'identité québécoise.

¹⁷⁸ J. Harris, « Sport and Ritual : A Macroscopic Comparison of Form », In J. Harris et R. Park (dir.), *Play, Games and Sports in Cultural contexts*, Champaign (Illinois) : Human Kinetics Publishers, Inc, 1983, p. 177-189 [p. 184 pour la citation].

Certes, les « rites » participant de la culture de masse se distinguent des rites primitifs à proprement parler, et à ce titre, la différence la plus marquée relève du caractère immanent des formes culturelles contemporaines comme les compétitions sportives. Alors que les rites anciens actualisent des mythes, c'est-à-dire qu'ils se réfèrent à quelque chose d'autre, à un passé fondateur et à des héros qui transcendent de l'extérieur la collectivité (dans le sens où les héros et le passé fondateur ne sont jamais présents « ici et maintenant » dans les sociétés qui leur vouent un culte), les rites contemporains n'actualisent rien d'autre qu'eux-mêmes. Ainsi, bien que la compétition sportive puisse contribuer à nourrir l'imaginaire identitaire d'une collectivité, comme le démontre à juste titre Bélanger dans son analyse du hockey au Québec, il reste que le spectacle sportif en tant que tel ne simule pas un récit ou un conflit imaginaire passé ou fictif constitutif de l'identité d'un groupe social ou d'une société. Ni les joueurs ni l'équipe, contrairement aux héros mythiques des Grecs par exemple, n'ont fondé une véritable cité. Dans son actualisation, le sport-spectacle « neutralise sa visée purement représentative et son jeu mimétique au profit de l'immédiateté de la fonction pragmatique de l'affrontement »¹⁷⁹. De plus, lorsqu'on adule un joueur de hockey, on l'admire, d'une part, en tant que joueur de hockey, c'est-à-dire pour ses performances, pour son coup de patin, pour son agilité, pour sa vitesse, pour sa puissance, pour la précision de ses tirs, etc. D'autre part, on l'admire aussi pour ses qualités personnelles, pour sa persévérance, pour sa détermination, pour son courage, etc. Le héros sportif, l'athlète-vedette, apparaît ainsi comme une figure du « self-made man », de l'individu auto-institué. D'ailleurs, l'immixtion du spectacle-sportif dans la sphère médiatique permet de construire une narration épique des héros du moment présent en racontant comment un individu ordinaire (un individu qui est, au départ, comme tout le monde), à force de persévérance et de détermination personnelles, accède à la réussite et au succès et devient ainsi quelqu'un. L'admiration que l'on voue aux athlètes se rapporte à des individus qui sont dans la société, des individus qui pourraient être nos voisins ; et en ce sens, quiconque, pour autant que le talent y soit, peut chercher à devenir comme ces nouveaux héros, c'est-à-dire que quiconque peut entretenir la croyance de devenir un héros, un champion ou une star, s'il y met l'effort nécessaire et s'il entre en contact avec les gens du milieu. Chacun, dirait Warhol, attend son quinze minutes de célébrité.

Ces considérations sur la présence des nouveaux héros à l'intérieur même de la société, mènent à prêter attention à la structuration de la subjectivité individuelle en considération de la tension

¹⁷⁹ M. Bernard, « Le spectacle sportif. Les paradoxes du spectacle sportif ou les ambiguïtés de la compétition théâtralisée », In C. Pociello (dir.), *Sports et société. Approche socio-culturelle des approches*, Paris : Éditions Vigot, 1981, p. 357.

ou du conflit entre « personne » et « individu » dans le cadre des sociétés démocratiques de masse. On peut dire, à la suite de Ehrenberg, que le sport-spectacle est la théâtralisation de l'égalité démocratique : il fait apparaître, en les mettant en scène, la concurrence juste et le succès individuel mérité. La compétition sportive « met le monde à l'endroit »¹⁸⁰ (elle le *re-dresse*, dirais-je), puisque tous y luttent à armes égales et que chacun y détient sa juste place en fonction d'un classement (une hiérarchie) objectif qui donne la juste mesure de chacun, alors que dans la réalité, il en va autrement : les « bonnes relations », le milieu social, l'éducation donnent lieu à une « compétition tronquée » qui défavorise certains individus et même certaines classes d'individus ; et le classement personnel dans la hiérarchie sociale n'est pas nécessairement imputable aux mérites et aux qualités individuels. La vie sociale est, dans les faits, tissée d'inégalités : inégalités entre les sexes, entre les âges, entre les classes sociales, entre les fonctions sociales, etc. Le spectacle de la compétition sportive apparaît ici comme la résolution imaginaire de la tension entre l'égalité formelle des individus et leurs inégalités de fait¹⁸¹.

Vu sous cet angle, le sport-spectacle apparaît comme une manière non politique de soutenir et de redresser l'ordre institué, voire de porter l'ordre égalitaire des démocraties de masse au-delà de lui-même. Le sport-spectacle, peut-on dire en paraphrasant Ehrenberg, est une traduction ludique de notre imaginaire égalitaire. Et dans cette traduction, qui met le « monde à l'endroit », la mesure du soi se fait dans la rencontre et dans l'opposition avec l'autre (le coéquipier et l'adversaire) sous l'égide de l'Autre, l'« Autrui généralisé », c'est-à-dire la règle du jeu. Et cette règle, parce qu'elle est la même pour tous, permet de prendre la mesure de la valeur de chacun. Le sport, et ce jusque dans ses moindres clichés, dit Ehrenberg, parle de la « mesure de nos propres capacités dans les classements irrécusables [...], du drame humain qui fait qu'un jour on peut être tout en haut et le lendemain tout en bas [...], de l'individu qui se singularise ou se perd dans l'anonymat des foules, de l'indifférenciation de masse et de la différenciation personnelle »¹⁸². Bref, la compétition sportive met en scène le drame de la subjectivité individuelle, le drame d'être quelqu'un au risque de n'être personne. En son sein, l'égalité, le mérite, l'objectivité de la règle sont parfaitement réalisés. En « produisant » et en mettant en scène des « héros » qui actualisent l'idéal (ou l'idéologie) de la réalisation individuelle, la compétition sportive prend forme, comme le souligne Ehrenberg, d'une épopée¹⁸³. En d'autres termes,

¹⁸⁰ A. Ehrenberg, *Le culte de la performance*, Paris : Calmann-Lévy, 1991, p. 42.

¹⁸¹ « Le sport résout, dans le spectacle, c'est-à-dire dans l'apparence, ce dilemme central et indéfini de l'égalité et de l'inégalité puisque tous peuvent entrer *constamment* avec tous en compétition. Il montre ce que c'est que d'associer les hommes et les équipes suivant une ligne hiérarchique en fonction de principes purement égalitaires ». Ibid., p. 40.

¹⁸² Ibid., p. 41-42.

¹⁸³ *Hockey, l'épopée d'un peuple* est d'ailleurs le titre d'une télé-série documentaire relatant l'histoire du hockey au Canada.

la narrativité de la compétition sportive relève de la forme épique, en ce que le récit de vie des grands athlètes apparaît comme un parcours d'un individu ordinaire qui, après avoir traversé une mer d'épreuves, accède à la réussite et à la gloire et finit intronisé (placé sur le trône) dans un panthéon en reconnaissance de ses accomplissements *personnels*. Et en ce sens, l'individu ordinaire qui devient un champion donne l'illusion d'un individu qui s'est fait et qui s'est inventé lui-même, l'illusion d'un individu qui s'est pris en charge et qui s'est auto-institué. Cette illusion est la réponse que le spectacle de la compétition sportive donne au drame de la subjectivité individuelle, et cette réponse, dont les images peuplent l'imaginaire contemporain, contribue à renforcer l'ordre établi en le redressant et en le portant au-delà de lui-même. Il s'agit bien d'une illusion, car, comme on sait, la société, la culture, les interactions sociales tissent le soi, elles participent à la constitution de l'individualité. Et en ce qui concerne le jeu, on peut ajouter que c'est la règle, en ce qu'elle est déjà instituée, qui forme le joueur, dans le sens où, pour devenir un joueur de hockey, il faut intérioriser ou intégrer ses règles.

Avec *Catastrophe* de Beckett, cette illusion d'un individu auto-institué est, pour ainsi dire, mise en pièces¹⁸⁴. Dans cette œuvre datant de 1982, quatre personnages – le Protagoniste (P), le Metteur en scène (M), son Assistante (A) et Luc, l'éclairagiste (L) – peaufinent la dernière scène, ou plutôt le dernier tableau, d'une pièce en cours de répétition. Juché sur un cube noir faisant office de piédestal, « P » reste muet et immobile (il ne dit pas un mot et à peine tremble-t-il) pendant que « M » et « A » le contemplent et commentent sa tenue et son apparence (son chapeau, sa robe de chambre, son crâne, ses mains, etc.). « M » commande ensuite à « A » de modifier et de retoucher certains éléments de « P » : enlever la robe et le chapeau, blanchir le crâne, mettre les mains à l'air libre, les desserrer et les blanchir. Puis « A » suggère de joindre les mains de « P ». « M » y consent, mais demande à ce qu'elles soient portées à la hauteur de la poitrine de « P ». L'Assistante se risque à une autre suggestion et propose de mettre un bâillon au Protagoniste. Excédé, le Metteur en scène refuse et s'exclame : « Cette manie d'explicitation ! »¹⁸⁵. « M » descend alors dans la salle et poursuit son travail de sculpture théâtrale : il commande à son Assistante de rehausser le piédestal pour que les premières rangées de la salle voient les pieds de « P », puis il lui demande de baisser la tête de « P » parce que son visage est trop apparent, il prescrit ensuite à « A » de décoller la veste de « P », de lui remonter les bas de pantalons pour plus de nudité et de blanchir les parties du corps désormais exposées. C'est à ce moment que Luc, l'éclairagiste, intervient. Suivant les ordres que « M » a transmis à « A », « L » coupe l'ambiance et n'éclaire que la tête de « P ». « A » propose alors que le Protagoniste lève la tête.

¹⁸⁴ S. Beckett, *Catastrophe et autres dramatiques*, Paris : Minuit, 1986.

¹⁸⁵ Ibid., p. 77.

« M », outré, refuse. Le tableau est terminé : « Bon. On la tient notre catastrophe »¹⁸⁶. « M » demande de faire encore une fois la dernière image : l'éclairage diminue graduellement, « P » se retrouve lentement dans le noir, seule sa tête (qui est baissée) est éclairée, arrêt sur l'image, « M » s'exclame : « Formidable! Il va faire un malheur »¹⁸⁷. On entend au loin des applaudissements, comme si nous étions passés de la répétition à la représentation de la pièce (dont nous ne connaissons que ce dernier tableau). Contre toute attente, un coup de théâtre : « P », qui était resté muet et immobile, relève la tête et fixe la salle, défiant ainsi les instructions de « M ». Un malaise se fait sentir, les applaudissements faiblissent et s'arrêtent, la tête disparaît dans le noir. Rideau.

Cette courte pièce (elle ne dure que dix à quinze minutes), malgré son caractère condensé et réduit, est investie d'un haut degré de réflexivité et permet de multiples lectures¹⁸⁸. D'abord, il importe de préciser que Beckett dédie ce dramacule à l'écrivain tchèque Vaclav Havel, qui fut emprisonné à la fin des années 1970 pour des raisons de subversion politique (critique du communisme, défense de la liberté de l'artiste). Cette dédicace autorise une lecture politique de l'œuvre de Beckett : *Catastrophe* serait, selon cette perspective, l'illustration de la résistance de l'artiste contre la tyrannie du pouvoir, dans la mesure où le Protagoniste, contre les indications du Metteur en scène, lève la tête et conteste ainsi l'ordre établi par « M », faisant ici figure de tyran. *Catastrophe* traite, d'une manière critique, du pouvoir et des modalités de son exercice.

Mais *Catastrophe* est, plus fondamentalement, une pièce de théâtre qui traite du théâtre. D'abord, d'un point de vue étymologique, le mot « catastrophe » fait référence à la chute d'un héros tragique : *Katastrophê*, qui signifie la fin ou le dénouement d'une intrigue, est composé de *Kata* – ce qui est élevé, ce qui est grand – et de *Strophê* – action de tourner vers le bas. Bref, une « catastrophe » se rapporte à la chute de ce qui fut élevé. Dans la pièce de Beckett, trois éléments, outre le titre, conduisent à prendre en considération la référence au théâtre tragique des Grecs. D'abord, le terme « protagoniste » renvoie, chez les Grecs, à l'acteur principal d'une tragédie, le protagoniste est le « premier combattant ». Mais dans la langue contemporaine, le terme « protagoniste » désigne plutôt le

¹⁸⁶ Ibid., p. 80.

¹⁸⁷ Ibid., p. 80.

¹⁸⁸ Parmi ces multiples lectures, on retrouve celle de Antoni Libera qui interprète cette œuvre comme une allégorie de l'enfer (A. Libera, « Beckett's *Catastrophe* », in L. St-John Butler (dir.), *Critical Essays on Samuel Beckett*, Scholar Press, 1993, p. 332-337.). Par ailleurs, Shannon Jackson voit dans *Catastrophe* une séance de torture qui fait œuvre d'une critique de l'exercice du pouvoir (S. Jackson, « Performing the Performance of Power in Beckett's *Catastrophe* », *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, printemps 1992, vol. VI, no 2, p. 23-41). Voir également Dougald McMillan, « Human Reality and Dramatic Method : *Catastrophe*, *Not I* and the Unpublished Plays », in J. Acheson et K. Arthur (dir.), *Beckett's Later Fiction and Drama*, New York : St-Martin's Press, 1987, p. 98-114. S.E. Gontarsky, « *Quad* and *Catastrophe* », in S.E. Gontarsky (dir.), *On Beckett : Essays and Criticism*, New York : Grove Press Inc., 1986, p. 404-406.

personnage principal d'un drame. Beckett joue ainsi, avec les significations, puisque, dans *Catastrophe*, « P » paraît à la fois en lutte contre un ordre fictif dont il sort déchu (mais dont nous ne savons rien de plus, puisque nous ne voyons que le dernier tableau d'une pièce en cours de répétition) et contre un ordre effectif réel (puisque, contre les indications de « M », « P » lève la tête et s'oppose ainsi à l'ordre établi). Ensuite, il y a le piédestal qui, à la manière des cothurnes des héros tragiques, élève le Protagoniste, et le fait ainsi apparaître plus grand que nature. Il est d'ailleurs dans la définition classique de la tragédie, et ce depuis Aristote, de caractériser le héros et l'action tragiques comme étant plus grands que nature. Enfin, Beckett, au travers du personnage de l'Assistante, emploie le terme « orchestre » pour désigner les premières rangées de la salle. « Pourquoi ce piédouche », demande le Metteur en scène, « Pour que l'orchestre puisse voir les pieds », répond l'Assistante¹⁸⁹. Chez les Grecs, on le sait, l'orchestre est l'endroit où joue le chœur, ce personnage collectif qui fait partie de la représentation mais qui ne participe pas à l'action, bien que celle-ci l'affecte et le concerne.

La pièce de Beckett ne nous montre cependant qu'une tragédie en cours de répétition. Et même, ce qui nous est montré n'est que la dernière touche du dernier tableau d'une pièce dont nous ne savons rien. *Catastrophe* montre comment le théâtre fabrique la chute d'un homme. En d'autres termes, *Catastrophe* met en scène les modalités qu'utilise le théâtre pour arriver à ses fins, c'est-à-dire créer un effet sur le spectateur, l'émouvoir en *faisant-voir* un personnage tomber. Ainsi, la critique du pouvoir qui y est formulée ne s'adresse peut-être pas tant au pouvoir politique qu'au pouvoir du théâtre de susciter de l'émotion par la fabrication et par la « monstration » d'illusions.

Comme le souligne Bert O. States, *Catastrophe* réfléchit de manière critique les fonctions mimétique et cathartique du théâtre¹⁹⁰. Selon lui, cette pièce montre et questionne le fait que, représentée esthétiquement, la douleur ou la souffrance des autres peut nous être agréable ou plaisante à voir. Selon cette perspective, *Catastrophe* montre, pour le plaisir voyeuriste du spectateur confortablement assis, comment la pratique du théâtre dépouille un homme de son humanité en le réduisant à un objet malléable. Et en ce sens, le Protagoniste, et ce à la fois en ses qualités de personnage et d'acteur, *fait-voir* l'envers exact d'un individu auto-institué : « P » ne s'invente pas lui-même, « P » paraît presque entièrement pris en charge par les autres – « M » et « A » – ainsi que par l'Autre – le texte dramatique qu'il est appelé à jouer. Or, Beckett fait se retourner cette action de déshumanisation et de prise en charge par les autres en faisant lever la tête du Protagoniste. Toujours

¹⁸⁹ S. Beckett, *Catastrophe et autres dramatiques*, op. cit. p. 72.

¹⁹⁰ B. O. States, *The Pleasure of the Play*, Ithaca (NY) : Cornell University Press, 1994 (voir en particulier le chapitre 12, intitulé : « The Pleasure of Pain »).

selon States, Beckett poserait ainsi la question : « doit-on applaudir cette pièce? ». Et si oui : « à quoi applaudit-on? ». Nous n'applaudissons pas, comme le public dans la pièce que l'on entend à la fin, à l'illusion d'une catastrophe ou l'illusion de la chute d'un personnage, nous applaudissons plutôt au refus de « P » de se plier totalement à la tyrannie de « M ». Ainsi, la catastrophe qui nous concerne (nous, le vrai public de Beckett) est celle de la déshumanisation/manipulation qui conduit « P » à défier l'ordre établi par « M ». Mais même là, le plaisir du spectateur pose problème, car ce à quoi nous applaudissons est catastrophique pour l'œuvre que nous ne connaissons pas : l'acte de défiance fait certainement s'écrouler le sens de la pièce dans la pièce. Et dans la mesure où le Protagoniste revêt certaines des caractéristiques usuelles des personnages beckettien (les personnages de Beckett sont des être abîmés, amochés, amoindris, etc.), il est permis de supposer que la pièce dans la pièce est de Beckett lui-même. Ainsi, c'est comme si lors du dernier tableau de *Fin de partie*, alors que nous applaudissons, l'acteur tenant le rôle de Clov, plutôt que de rester silencieux et immobile, s'exclamerait, en s'adressant au public : « vous rendez-vous compte de ce que vous êtes en train de faire, bande de salauds! ». En fait, l'acte de déshumanisation/manipulation que « M » exerce à l'égard de « P » peut être compris comme une opération de dépersonnalisation nécessaire à la conduite du jeu théâtral, et ce processus de dépersonnalisation ou de mise en suspens du soi, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, est inhérent à la capacité de formation que le jeu exerce sur l'acteur et sur le spectateur.

La réflexion critique sur la pratique théâtrale que *Catastrophe* met en scène concerne non seulement les modalités employées par le théâtre pour faire illusion et les moyens qui y sont pris pour susciter de l'émotion, elle interroge également la place du spectateur qui prend plaisir au spectacle du malheur d'autrui et qui se réjouit de la déchéance d'un homme. Dans la mesure où on peut supposer que le texte de la pièce dans la pièce est un texte de Beckett cela implique que le public de la pièce dans la pièce dont nous entendons les applaudissements à la fin est lui-aussi un public beckettien. Ce public c'est aussi nous. Nous sommes donc pris dans la représentation. De plus, c'est nous que « P », dans son acte de défiance et de résistance, regarde lorsqu'il lève la tête. C'est à nous qu'il s'adresse. C'est contre notre attente et contre notre présence qu'il se dresse¹⁹¹. Comme le souligne States : « the look that fixes us must be taken as a mischievous gesture through which Beckett writes us into the play, where we belong »¹⁹². De toute évidence, c'est pour nous qu'il y a une catastrophe et c'est aussi à cause de nous. Mais à quoi donc applaudit-on? Notre plaisir tient à l'illusion de quelle catastrophe?

¹⁹¹ À ce titre, Beckett confia à son biographe, James Knowlson, que le geste de défiance du Protagoniste dit clairement : « Bande de salauds, vous n'avez pas encore ma peau ». J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999, p. 854.

¹⁹² Ibid., p. 210.

(Celle de la chute du Protagoniste? Celle de l'aliénation/déshumanisation qui pousse à la résistance et au refus de l'« acteur » qui joue le rôle du Protagoniste? Ou celle de ce même refus qui fait s'écrouler la pièce dans la pièce?). En fait, Beckett piège le public : on croit applaudir à l'acte de résistance de « P », mais cet acte de refus est un coup de théâtre, une invention artistique, une illusion qui implique un travail de dépersonnalisation et de manipulation qu'une figure d'autorité, s'appuyant elle-même sur l'autorité d'un texte, exerce sur l'individu-acteur. Cette action de dépersonnalisation/manipulation est, par ailleurs, également exercée sur le public, puisque ce dernier applaudit là où Beckett l'a voulu, et cela ne correspond peut-être pas à ce que le public croit applaudir. On croit applaudir à l'acte de résistance, mais au fond, cet acte est en lui-même catastrophique (il fait s'écrouler le sens de la pièce dans la pièce). Mais peut-être aussi que la pièce de Beckett nous dit que faire du théâtre, ou plutôt fabriquer l'illusion de la chute d'un homme, est une entreprise catastrophique. Et puisque l'on peut supposer que la pièce dans la pièce est de Beckett lui-même, *Catastrophe* ne serait pas uniquement une critique du théâtre en général, mais encore, une critique du théâtre de Beckett, c'est-à-dire une autocritique¹⁹³.

Au fond, *Catastrophe* télescope les catastrophes et révèle l'idée qu'une catastrophe, peu importe laquelle, n'est possible que dans la mesure où nous sommes là pour y assister et la rapporter au reste du monde. Selon States, la pièce de Beckett fait en cela écho au fonctionnement de la communication de masse : « We now know that the world is literally a theater in which the most brutal acts are political performances or private statements directed at the consumer public. This is the grim symbiosis of a media society »¹⁹⁴. Cette « symbiose sinistre » (« *grim symbiosis* ») renvoie, je crois, à

¹⁹³ À ce sujet, on peut également souligner le fait que « P » souffre d'une maladie dégénérative dont souffrait Beckett : le dupuytren, une forme de dégénérescence fibreuse qui contracte et crispe les mains du Protagoniste et les font apparaître comme des « griffes ». Ainsi, on peut dire que non seulement « P » revêt les caractéristiques des personnages de Beckett, mais aussi qu'il représente ou qu'il incarne, dans une certaine mesure, Beckett lui-même. Est-ce à dire que *Catastrophe* traite de la lutte ou de la résistance de Beckett contre l'establishment théâtral? Ce n'est pas sûr, puisque Beckett désigne le personnage du metteur en scène par la lettre « M », et la lettre « M », qui revient sans cesse dans l'ensemble de l'œuvre de Beckett (Murphy, Mercier, Molloy, Malone, Hamm, et j'en passe), serait, comme le suggère Ludovic Janvier, « un écho du prénom de Beckett » (L. Janvier, *Pour Samuel Beckett*, Paris : Minuit, 1966, p. 271). De plus, tout comme « M », Beckett était méticuleux et tatillon dans son travail de mise en scène. D'ailleurs, Beckett, qui considéra que la présentation de *Catastrophe* en Avignon en 1982 fut un massacre de son œuvre, car le Protagoniste (contre les indications de l'auteur) fut présenté dans une posture humiliante et ligoté de tout son corps, aurait pu, comme le personnage du Metteur en scène, s'exclamer avec outrance : « Cette manie d'explicitation! ». Bref, *Catastrophe* serait non seulement une critique du pouvoir du théâtre, mais aussi une autocritique, voire une critique narcissique du narcissisme beckettien, et ce dans la mesure où Beckett occupe simultanément les pôles du « soi » (le Protagoniste), de l'autre (le Metteur en scène) et de l'Autre (le texte ou l'auteur).

¹⁹⁴ Ibid., p. 210.

la structuration échoïstique de la conscience de soi et de l'ordre social des sociétés médiatiques¹⁹⁵. Et cette structuration échoïstique est constitutive de la pièce de Beckett.

À la manière de la nymphe Écho qui ne peut que répéter les dernières syllabes des paroles qu'elle entend, *Catastrophe* nous fait entendre et nous fait voir l'écho d'une pièce de théâtre, puisque ce qui nous est montré n'est que le dernier tableau d'une pièce en cours de répétition. On peut donc dire que cette œuvre est la réverbération d'une pièce de théâtre. De même, les applaudissements que nous entendons au terme du drame ne sont que l'écho de véritables applaudissements, et puisque nous sommes à la fois le public réel et le public fictif de Beckett, ces applaudissements sont l'écho de nos propres applaudissements. Plus généralement, l'échoïsme de *Catastrophe* peut se résumer ainsi : le Metteur en scène dicte ou énonce ce que le corps de « P », conjugué à l'éclairage de « L », doit produire comme image ; l'Assistante en fait écho, en répétant et en inscrivant dans son carnet les édits de « M » ; le corps apathique du Protagoniste devient le lieu où se réverbère la « vision » du Metteur en scène, réverbération médiatisée par l'Assistante qui manipule le corps et les vêtements de cette sculpture vivante qu'est « P ». En somme, le corps de « P » fait écho aux manipulations de « A » qui font écho aux prescriptions de « M ». Ceci dit, les prescriptions de « M » ne représentent cependant pas « la » parole première ou originale : « M » fait lui-même écho d'un texte qui, cependant, nous reste inconnu, nous le public de *Catastrophe*.

De plus, le traitement échoïstique que fait *Catastrophe* du drame de la subjectivité individuelle contribue à mettre en pièces l'illusion d'un individu auto-institué, puisqu'au travers de la figure du Protagoniste, Beckett montre qu'en réalité, ni l'acteur ni le personnage ne s'invente lui-même. L'acteur, au travers de son rôle, fait réverbérer les prescriptions d'un metteur en scène qui, lui-même, s'appuie sur un texte. À ce titre, on peut dire qu'il revient au texte de régler la performance. Au théâtre, le texte, à la manière de la règle des jeux de compétition, est suivi par les participants du jeu (acteurs, spectateurs, metteur en scène, etc.). On peut donc affirmer, contre Caillois, que la fiction inclut la règle, que le jeu n'est pas soit fictif soit réglé, le jeu est à la fois fiction réglée et règle fictive. D'ailleurs chez Beckett, le texte, aussi réduit soit-il, est d'une importance capitale. Et puisque le texte compte peu de mots, on peut dire que chaque mot compte. Le fait qu'il emploie les mots *catastrophe*, *protagoniste* et *orchestre* n'est pas anodin. Ces mots, comme on l'a vu un peu plus haut, font explicitement référence au théâtre tragique des Grecs. De plus, l'antagonisme ou la contradiction inhérente à la fabrication de l'illusion de la déchéance d'un homme aux fins du plaisir tranquille du

¹⁹⁵ Je fais ici allusion à la figure de la conscience de soi échoïstique développée par J.-F. Côté dans *Le triangle d'Hermès* (Bruxelles : La Lettre volée, 2003). Voir ci-dessus Ch. I, p. 57-58.

spectateur prend corps à même le texte, comme en témoignent les deux énoncés suivant, que Beckett fait tenir par le personnage du Metteur en scène : « *Bon*. On la tient notre *catastrophe* » et « *Formidable!* Il va faire un *malheur* » (je souligne). Les mots *comptent* et en cela, ils permettent de prendre la mesure de la signification de ce qui est en jeu (tout comme la règle des jeux de compétition fait fonction d'instrument de mesure). Or, en associant les mots « bon » et « catastrophe », « formidable » et « malheur », la mesure paraît sens dessus dessous (nous ne savons plus si l'action est plus grande, plus petite ou égale à l'action réelle des hommes). L'idée d'une « *bonne catastrophe* » et d'un « *formidable malheur* » a quelque chose de comique, entendu dans le sens hégélien d'un contraste contradictoire. Mais le contenu de *Catastrophe* est, quant à lui, fondamentalement tragique. Cette rencontre du comique et du tragique fait en sorte que l'on perd le sens de la mesure : la douleur y paraît agréable et le succès paraît venir avec la déchéance. Enfin, on peut ajouter que le texte que nous suivons, celui qui règle la performance qui se déroule devant nous, produit une sorte de dérèglement, puisque la résistance et la défiance de « P » font s'écrouler le sens du texte de la pièce dans la pièce. La règle paraît donc se retourner contre l'action, le texte de Beckett règle l'expérience théâtrale en montrant son dérèglement. En ce sens, la réverbération échoïstique produite par le texte de Beckett règle et dérègle à la fois le jeu de la fiction théâtrale.

L'importance des mots et du texte conduit à interroger le fait qu'un seul des personnages est désigné par un nom propre – Luc – l'éclairagiste. Son rôle est de mettre en lumière l'image créée par « P », « M » et « A » et en ce sens, le nom « Luc » évoque « lux » qui, en physique renvoie à l'unité d'éclairement. Le mot « lux » est également le latin de « lumière » et de « lucide », pris dans le sens de « rendre clair ». Enfin, le nom Luc fait aussi écho à Lucifer, le porteur de lumière. Ainsi, Luc/Lucifer permet au regard de voir la catastrophe, puisqu'il la met en lumière. De plus, en anglais, Luc, qui s'écrit Luke, est un homonyme de « look », et donc, par la maîtrise de dispositifs techniques, Luc garantit la magie de l'image, il la fait voir en déterminant, ou du moins en dirigeant ou en orientant le regard du public par la lumière qu'il (pro)jette sur scène. Le rôle de Luc vient, par ailleurs, signifier l'importance des moyens (des conventions, des techniques, des méthodes) par lesquels le théâtre, pris en ses qualités de « spectacle » et de « performance », actualise un texte pour le plaisir d'un public présent « ici et maintenant ». Ainsi, *Catastrophe* montre que non seulement le texte revêt une importance capitale à la structuration du sens et de la signification de ce qui est en jeu, mais encore, que la technique et les conventions sont, elles aussi, fondamentales à l'entreprise théâtrale. Ceci dit, lors de la mise au point de l'éclairage, « M » descend dans la salle. Le tyran se trouve alors parmi nous, le public, et par là, c'est comme si nous campions le rôle du Metteur en scène, puisque sa voix émane désormais du lieu où nous nous trouvons. Nous contribuons ainsi, et ce peut-être malgré nous, à

la fabrication de la chute de « P ». C'est comme si c'était nous qui, éclairés par Luc(ifer), édictions les prescriptions à la fabrication de la catastrophe (ce que, au fond, nous faisons puisque tout ça est construit pour notre plaisir, c'est notre plaisir qui prescrit toute cette entreprise).

De plus, on peut souligner le fait que « M » s'installe dans les premiers fauteils de la salle, et cet endroit est communément désigné en tant qu'*orchestra* ou orchestre, c'est-à-dire là où, dans la tragédie grecque, le chœur prend place. C'est donc en partie depuis le point de vue de l'orchestre, qui est également notre point de vue, que l'image de la chute ou de la catastrophe se dessine. Cet « orchestre » ne sera cependant pas occupé par un chœur, mais par le public. L'*orchestra*, ce lieu où se tenait un chœur que le public voyait et entendait se lamenter et se tourmenter, devient le lieu depuis lequel on assiste à la représentation. Bref, le chœur n'habite plus l'orchestre, puisque c'est le public qui s'y trouve. Cependant, le public ne se lamente pas, comme le chœur, de la chute du héros, au contraire, il applaudit, il en éprouve du plaisir. Dans le théâtre grec, le chœur s'interpose entre le public et l'action des personnages. Le chœur, tout en étant intéressé et impliqué par l'action du ou des personnages ne joue aucun rôle dans cette action (il la commente, il s'en lamente, il exprime ses craintes, ses espoirs, etc.). Il reste pour ainsi dire passif, il est « affecté » par l'action, il est frappé de passion. En tant qu'il médiatise le rapport entre le regard des spectateurs et l'action des héros, le chœur donne une dimension de plus à la représentation (il est un surcroît, un supplément). Non seulement le chœur est-il un *regardant* (il est tourné vers l'action et la commente), mais il est aussi un *regardé* (le public est tourné vers lui). Mais dans *Catastrophe*, l'orchestre est occupée par nous, et en ce sens c'est nous qui sommes désormais des « regardés » et des « regardants » (en plus d'être des « tyrans »). En faisant référence à l'orchestre, Beckett évoque peut-être le spectre du chœur. Peut-être nous montre-t-il que les dispositifs techniques, et en particulier la lumière que projette Luc(cifer), ont rendu le chœur invisible. Il reviendrait ainsi à la technique de créer un effet déterminé sur le public et à ce titre, elle se supplée au chœur manquant dont la plainte et la souffrance guidaient et indiquaient les émotions suscitées et activées par le théâtre tragique des Grecs.

En fait, nous, le public de *Catastrophe*, à la manière du chœur des tragédies grecques, nous nous interposons entre le public et l'action de la pièce dans la pièce. Il nous revient donc peut-être à nous, le public de *Catastrophe*, de tenir la plainte du chœur. Si nous ne savons plus à quoi nous applaudissons, c'est peut-être parce que nous ne devrions pas éprouver de plaisir, au contraire, peut-être devrions-nous souffrir du « catastrophisme » théâtral, puisque l'entreprise théâtrale apparaît ici comme une entreprise de manipulation/dépersonnalisation des acteurs et des spectateurs. Or, nous avons consenti à être manipulés et même, nous avons contribué à la fabrication de la catastrophe. En ce

sens, nous sommes comme le Protagoniste, nous consentons, comme lui, à jouer le jeu. Bref, c'est de nous dont il est question. Nous sommes coupables de notre propre malheur. Le drame du Protagoniste est notre propre drame. On peut donc dire, comme on l'a fait au chapitre précédent à propos de Krapp et de *La dernière bande*, que : comme Narcisse nous contemplons notre propre reflet, mais ce que nous entendons, c'est l'écho de la blessure que nous nous infligeons. *Catastrophe* nous conduit, voire nous force, à prendre la mesure de nos propres actions, car cette œuvre nous accuse et fait de nous des coupables. En tant que c'est le « nous » qui fait acte de tyrannie et qui fait subir la déchéance à l'homme, cela pose la nécessité d'un acte – individuel – de résistance. En fait, la résistance est la véritable action de *Catastrophe* et elle est nécessaire. La défiance de « P » est en quelque sorte sa réponse à la condition à laquelle nous l'assujettissons. Après son *dressage* et sa *chute*, l'homme a le pouvoir et même le devoir de se *re-dresser*. L'homme peut et doit tirer son épingle du jeu.

Le refus de « P » de se plier à l'ordre de « M » renvoie peut-être à l'idée selon laquelle le dressage et la dépersonnalisation que le théâtre (et plus généralement la culture) fait subir à l'homme appellent un *re-dressement*. En relevant la tête et en fixant, voire en défiant le public, le Protagoniste procède à une réappropriation de soi et il donne ainsi corps à sa volonté libre (*free will*). Mais cet acte d'affirmation de soi qui, au fond, répond à l'exigence d'être soi-même et d'être quelqu'un, n'est pas sans conséquences : la résistance menace de faire s'écrouler ou de faire tomber ce qui est élevé, à savoir : les conventions et les représentations théâtrales et l'ordre social dont elles sont garantes. Bref, *Catastrophe*, à l'inverse du spectacle de la compétition sportive, ne porte pas l'ordre établi au delà de lui-même, *Catastrophe* retourne ou renverse plutôt cet ordre et pose, par la négative, la nécessité pour l'homme de prendre la mesure de ses propres actions et d'en assumer les conséquences. Être soi-même, c'est à la fois être pour et contre autrui. Être soi-même, c'est à la fois être dressé par l'autre (et par l'Autre) et de se dresser contre lui. Être soi-même procède donc d'une double négation ; être soi-même appelle un travail de formation, entendu dans le sens hégélien de *Bildung*.

Conclusion

En somme, bien que le hockey et *Catastrophe* de Beckett se rapportent tous deux à un même horizon social – les sociétés démocratiques de masse –, ils se constituent cependant en fonction de médiations et de déterminations différentes – celles de la compétition et du sport et celles de la fiction et du théâtre. Ces différences font en sorte que les expressions étudiées répondent ou traduisent différemment ce dont ils traitent (c'est-à-dire, selon la perspective ici adoptée, le drame de la subjectivité individuelle). Le spectacle de la compétition sportive œuvre à résoudre le « *social drama* »

issu de l'injonction d'être soi-même (i.e. l'antagonisme entre « personne » et « individu ») en portant au delà de lui-même l'ordre égalitaire des démocraties de masse. Le sport-spectacle redresse et idéalise l'éthos de l'imaginaire démocratique et égalitaire des sociétés de masse en le (re)présentant en une forme et en fonction de modalités ou de médiations qui le réalisent parfaitement, c'est-à-dire en produisant une forme sociale qui, tout en reposant sur un principe d'égalité formelle (les joueurs luttent tous à armes égales), hiérarchise ses membres en fonction d'instruments de mesure objectifs et justes (pointage, classement, statistiques, etc.). Ainsi, le spectacle de la compétition sportive actualise, sous une forme ritualisée et rigoureusement codifiée (arbitrée), la concurrence entre individus et groupes d'individus. De plus, il offre l'occasion au groupe social de se réunir, de se contempler, de se reconnaître et de se célébrer dans l'unité et malgré les oppositions qui l'animent. Au travers du spectacle-sportif, dit Michel Bernard, « la société se fête en se donnant à elle-même le spectacle de son être duel »¹⁹⁶. À l'inverse, *Catastrophe* de Beckett interroge et retourne cet éthos et cet imaginaire en montrant ou en dévoilant ses contradictions. La traduction du drame d'être soi-même par le théâtre de Beckett met à l'envers l'éthos et l'imaginaire égalitaires des démocraties de masse et met en pièces l'illusion d'un individu auto-institué, en faisant-voir qu'« être quelqu'un », c'est à la fois être dressé par l'Autre (et l'autre) et se dresser contre lui : être soi-même, c'est être avec, pour *et* contre, les autres, c'est-à-dire être avec, pour *et* contre, soi-même, puisque le Soi – le Protagoniste – c'est aussi « nous-autres » – le public. Bien qu'il revient à Roger Caillois et Johan Huizinga d'avoir jeté les fondements sociologiques de l'étude du jeu comme facteur civilisationnel de premier ordre, l'approche objectiviste et classificatrice qui caractérise les travaux respectifs de ces deux auteurs tend à ignorer les manifestations phénoménales du jeu et à abstraire et à séparer ainsi le jeu en différentes catégories qui témoignent d'une nostalgie de l'origine et d'un idéal « archaïque » du jeu. En appelant aux thèses de Victor Turner et en les appliquant au problème de la subjectivité individuelle que les travaux d'Alain Ehrenberg soulèvent, il est appert que le jeu continue encore aujourd'hui à jouer un rôle fondamental dans le développement de la culture. Autrement dit, le redressement et le retournement de l'éthos des démocraties de masse par le jeu de la compétition sportive et par le jeu de l'illusion théâtrale me paraissent témoigner, contre Caillois et Huizinga, de la capacité créatrice du jeu dans nos sociétés. Enfin, je dirais simplement que l'étude des manifestations phénoménales du jeu (i.e. hockey, théâtre) dans nos sociétés a permis de mettre à jour les capacités du jeu à « *faire-voir* » et « *voir-faire* » l'action des hommes dans un contexte social donné.

¹⁹⁶ M. Bernard, « Le spectacle sportif. Les paradoxes du spectacle sportif ou les ambiguïtés de la compétition théâtralisée », In C. Pociello (dir.), *Sports et société. Approche socio-culturelle des approches*, Paris : Éditions Vigot, 1981, p. 355.

CHAPITRE III

DU JEU COMME INSTRUMENT D'ANALYSE DE L'ACTION RATIONNELLE

Pour la sociologie, le jeu est non seulement un fait civilisationnel de premier ordre et un mode fondamental de rapport à soi et à l'autre (et à l'Autre), mais de plus, il revêt parfois la qualité d'un instrument ou d'un outil au service de l'analyse et de la démonstration de l'action rationnelle d'individus en interaction. Cette manière de penser le jeu est caractéristique de ce qu'on a coutume d'appeler « Théorie des jeux » et il revient d'abord aux mathématiques d'avoir formalisé le jeu en ces termes¹⁹⁷. Le travail de formalisation du jeu par les mathématiques interpella, par ailleurs, économistes et sociologues. Ainsi, ce qui, pour les mathématiciens, se voulait une traduction axiomatique du jeu visant à découvrir la manière optimale et rationnelle d'agir dans un jeu (les échecs, par exemple) se transforma, en cours de route, en une entreprise d'*explication* de phénomènes économiques et sociaux. Selon cette perspective, le jeu fait référence à toute situation dans laquelle des individus dont les intérêts s'opposent ou se correspondent entrent en interaction. Afin de bien cerner les tenants et les aboutissants d'une telle conception et d'une telle application du jeu, il importe, dans un premier temps, de rappeler le contexte dans lequel les mathématiciens et les économistes ont entrepris d'étudier la question du jeu. Il s'agit par là d'identifier les principaux ressorts au travers desquels se meuvent les explications et les modèles axiomatiques de cette théorie. Je poursuivrai, dans un second temps, par la présentation de diverses ramifications sociologiques de la théorie mathématique des jeux. Au travers de cet exposé, je ferai ressortir les limites de cette conception pour la sociologie, et plus particulièrement pour la sociologie de la culture. Ces limites, comme nous le verrons lors du troisième point, renvoient pour l'essentiel au formalisme qui caractérise ce que Hegel nomme « entendement » et qui se réfère à un mode de connaissance dans lequel le sujet et l'objet se tiennent irrémédiablement séparés. Enfin, en me rapportant à la pièce *Fin de partie* de Samuel Beckett, je chercherai à montrer en quoi le jeu de la représentation théâtrale peut prendre la relève des mathématiques dans la compréhension que l'on peut se faire du jeu comme phénomène social et comme concept sociologique et de montrer ainsi comment les limites posées par le formalisme caractéristique du rapport de

¹⁹⁷ La « Théorie des jeux » sera ici désignée en tant que *théorie mathématique des jeux*, car dans les travaux respectifs de Mead, de Simmel, de Goffman, de Caillois, de Huizinga, de Turner, etc., diverses théories sur le jeu y sont formulées et ces théories n'ont à peu près rien à voir avec la « Théorie des jeux ».

connaissance de l'entendement peuvent être dépassées. La question de la conscience de soi sera au cœur de la lecture qui sera faite de cette œuvre.

3.1 Jeu, mathématiques et économie

C'est en 1928 qu'est publié le premier théorème constitutif de la théorie mathématique des jeux : le théorème du *minimax*¹⁹⁸. Ce théorème, formulé par le mathématicien hongrois d'origine juive John von Neumann, est le seul théorème de la théorie des jeux à faire l'unanimité chez les mathématiciens et il s'applique aux jeux à deux joueurs, à somme nulle (ce qu'un joueur gagne, l'autre le perd) et à information complète (tous les joueurs connaissent toutes les stratégies et tous les gains [et les pertes] de toutes les issues possibles pour tous les joueurs). Mais avant de présenter les grandes lignes du théorème formulé par von Neumann, il importe de préciser que ce dernier ne fût ni le seul ni le premier à s'être intéressé aux jeux d'un point de vue mathématique. L'article de 1928 dans lequel von Neumann énonce le théorème du *minimax* participe, comme le souligne Robert J. Leonard, d'une « conversation de mathématiciens » rassemblés autour de David Hilbert, un mathématicien allemand qui entretenait le projet de fonder une méthode axiomatique permettant et justifiant la pénétration des mathématiques dans tous les domaines d'activité de l'esprit humain (notamment la psychologie et la science physique)¹⁹⁹. C'est donc dans le contexte d'une croyance en une sorte de mathématique totale qu'émergent les premières esquisses d'une théorie mathématique des jeux.

L'intérêt initial que prêtent les mathématiciens au jeu ne concerne cependant pas n'importe quel jeu : c'est sur le jeu d'échecs qu'ils se sont d'abord penchés. Dans une communication de 1912, Ernst Zermelo, un des premiers mathématiciens/joueurs d'échecs à avoir alimenté la « conversation » sur la formalisation mathématique du jeu, se demande s'il est possible de déterminer (ou du moins de définir) « la valeur, pour l'un des joueurs, d'une quelconque position possible au cours du jeu, ainsi que le meilleur ou moins mauvais coup possible »²⁰⁰. En d'autres termes, Zermelo cherche à

¹⁹⁸ J. von Neumann, « On the Theory of Games of Strategy », In A.W. Tucker et R.D. Luce (dir.), *Contributions to the Theory of Games*, vol. IV, Princeton : Princeton University Press, 1959, p. 13-42. Cet article constitue en fait le texte d'une conférence prononcée par von Neumann en 1926 à la *Göttingen Mathematical Society*.

¹⁹⁹ Voir R. J. Leonard, « From Chess to Catastrophe : Psychology, Politics and the Genesis of Von Neumann's Game Theory », *Note de recherche du CIRST*, avril 2006, www.cirst.uqam.ca. Plus largement, Christian Schmidt associe la théorie mathématique des jeux au projet leibnizien d'une classification universelle des connaissances et de leur degré de probabilité au travers de l'étude systématique de l'exercice des facultés de jugement dans le cadre des jeux de hasard. C. Schmidt, « Quelques repères historiques sur la théorie des jeux. De Leibniz à von Neumann », *Revue de synthèse*, Tome 127, no. 1, 2006, p. 141-158.

²⁰⁰ E. Zermelo, « Sur une application de la théorie des ensembles à la théorie du jeu d'échecs », *Économies et sociétés*, vol. 32, no. 11-12, nov.-déc. 2003, p. 1780-1784 (p. 1780 pour la citation). Il est à préciser que le théorème de Zermelo est incomplet. Comme l'ont remarqué les mathématiciens König et Kalmár, qui ont consulté

déterminer ce qu'est une position gagnante aux échecs et s'il est possible de calculer le nombre de coups nécessaires pour s'assurer la victoire et de déterminer l'ordre dans lequel ces coups doivent être effectués. On peut dire que le problème d'échecs que Zermelo cherche à résoudre se rapporte de façon plus générale à la question de l'action ou du choix rationnel dans un contexte interactif. La théorie de Zermelo est caractérisée par une analyse purement formelle du jeu d'échecs, c'est-à-dire, comme il le précise lui-même, qu'elle ne traite pas d'une méthode particulière pour jouer ou pour apprendre à jouer aux échecs²⁰¹. Il refuse par ailleurs toute considération sur la capacité d'un joueur d'anticiper en parfait psychologue ce que l'adversaire planifie. Zermelo conclut que toute fin de partie²⁰² est déterminée, c'est-à-dire que, selon la position de chaque joueur, les blancs, par exemple, peuvent forcer la victoire, alors que les noirs ne peuvent que retarder la défaite. Ce qui importe de retenir du commentaire de Zermelo, c'est qu'il œuvre à traduire d'une manière formelle et axiomatique une situation qui offre un nombre fini de possibilités (dans le sens où les échecs comptent un nombre déterminé de cases et de pièces) tout en permettant un nombre quasi infini de déplacements.

Poursuivant le travail d'axiomatisation/formalisation entamé par Zermelo, von Neumann, dans son article de 1928, propose lui aussi une définition entièrement formelle et axiomatique du jeu, mais contrairement à Zermelo, von Neumann ne considère pas seulement le jeu d'échecs, il prétend définir tous les jeux de stratégie, du moins tous les jeux dont le principe est l'affrontement et dans lesquels une part d'incertitude due aux actions des autres joueurs subsiste. Mais pour y arriver, il réduit le jeu, tout jeu, à ce qu'on nomme les jeux à deux joueurs et à somme nulle. En fait, von Neumann cherche à découvrir s'il est possible de prédire avec justesse ce que les joueurs feront. Il établit d'abord qu'en tant qu'être rationnel, un joueur cherche nécessairement à maximiser ses gains, c'est-à-dire obtenir le résultat le plus avantageux possible. En d'autres termes, l'action stratégique rationnelle renvoie ici à l'action qui permettrait au joueur d'obtenir une satisfaction maximale en usant des moyens – l'information et les règles du jeu – dont il dispose. Ensuite, il suppose que tout joueur agit avec une certaine prudence quant aux risques de pertes (ce que la théorie nomme communément un « niveau de sécurité »). À partir du principe de la « maximisation des gains » et de la notion d'un « niveau de sécurité », von Neumann procède à une formalisation des choix possibles et définit deux

von Neumann pour les orienter dans leurs recherches, Zermelo ne tient pas compte du fait que l'adversaire peut répondre de différentes manières à une même position. Bref, le théorème de Zermelo n'est pas, en ce sens, le premier théorème de la théorie mathématique des jeux (c'est le théorème du minimax qui occupe cette position), il représente plutôt le premier effort ou la première tentative d'axiomatisation du jeu.

²⁰¹ Mais en tant que cette théorie cherche à définir ou à déterminer la valeur de chacune des positions et du meilleur coup possible, on peut tout de même y voir un problème « pratique » d'échecs; d'ailleurs, selon l'aveu même de Zermelo, les propositions mathématiques qu'il avance dans sa note de 1912 permettraient de fonder une théorie des ouvertures et des finales.

²⁰² Toute partie d'échecs se divise en trois temps : l'ouverture, le milieu de partie et la fin de partie.

pôles stratégiques : la stratégie *maximin*, qui vise à maximiser les gains minimaux d'un joueur, et la stratégie *minimax*, qui vise à minimiser ses pertes maximales.

Ceci dit, selon la situation envisagée, l'adoption d'une stratégie *minimax* ou *maximin* ne garantit pas nécessairement le meilleur coup, puisqu'un joueur peut très bien deviner et anticiper les choix de son adversaire. Face à cette difficulté, von Neumann avance que plutôt que de choisir directement une stratégie, le joueur peut attribuer une probabilité aux différentes stratégies se trouvant dans sa liste d'instructions en calculant la fréquence à laquelle chacune de ses stratégies lui permettraient de remporter la partie et choisir aléatoirement (« from an urn containing these numbers »²⁰³) la stratégie qu'il jouera; c'est ce qu'on nomme généralement une « stratégie mixte »²⁰⁴.

Von Neumann poursuit son article en montrant que, dans une situation où les joueurs peuvent avoir recours à des stratégies mixtes, la stratégie *minimax* d'un joueur correspond à la stratégie *maximin* de l'autre. L'équilibre produit par ce théorème permet à chaque joueur d'atteindre le « niveau de sécurité », et en ce sens, tout joueur qui met en application ce théorème adopte la manière optimale de jouer, alors que celui qui en dévie risque fort de perdre le jeu. Mais en produisant ainsi un équilibre, le théorème du *minimax* annule le jeu, dans le sens où il ne reste plus de jeu, car le résultat est connu avant même que l'on ait joué. En somme, ce que montre le théorème de *minimax*, c'est que pour un jeu, ou plutôt pour tout jeu à deux joueurs, à somme nulle et à information complète, il existe une manière objective et optimale de jouer qui maximise l'espérance de gains et limite les risques de pertes et que si chaque joueur adopte un tel comportement, le jeu s'équilibre et s'annule.

²⁰³ J. von Neumann, op. cit., p. 23.

²⁰⁴ La notion de stratégie mixte est difficile à saisir pour un non mathématicien. Comme l'indique Bernard Guerrien : « Les stratégies mixtes sont une notion étrange, peu intuitive, difficile à justifier. Elles sont en fait le produit de l'imagination des mathématiciens, qui ont vu en elles un "truc" qui leur permet d'appliquer certains de leurs théorèmes » (B. Guerrien, *La théorie des jeux*, Paris : Economica, 2002, p. 57). En fait, cette notion fondamentale au théorème du *minimax* remonte non pas à von Neumann, mais à Émile Borel. Il importe d'ailleurs de préciser qu'en 1959, le mathématicien français Maurice Fréchet soulevait une polémique en prétendant que le véritable fondateur de la théorie mathématique des jeux était Émile Borel qui, en 1921, publiait une note (« La théorie du jeu et les équations intégrales à noyau symétrique gauche ») dans laquelle il établit certains éléments du théorème du *minimax* : « Il est donc possible d'adopter une manière de jouer permettant de lutter avec des chances égales contre tout joueur; cette manière de jouer consiste, avant de prendre une décision quelconque, à tirer au sort dans des conditions qui attribuent respectivement les probabilités P1, P2, P3 aux codes C1, C2, C3. » (É. Borel reproduit In M. Fréchet, « Le rôle d'Émile Borel dans la théorie des jeux », *Revue d'économie politique*, no. 69, 1959, p. 139-167 [p. 143 pour la citation]). Face à l'affirmation de Fréchet, von Neumann répond en précisant que bien que Borel identifie effectivement les principaux éléments du *minimax*, il ne fait cependant pas la démonstration complète du théorème. D'ailleurs, Borel doute même de la vérité de ce qu'il propose. Bref, Borel pressent le théorème du *minimax* et von Neumann (qui n'a pas lu Borel au moment où il rédige son article de 1928) en fournit la démonstration complète.

La démonstration empirique de ce théorème ne se rapporte cependant pas au jeu d'échecs, car ce jeu est trop complexe et compte trop de positions possibles (après seulement un tour, le jeu compte 400 positions possibles, puisqu'au premier coup, chaque joueur compte vingt possibilités). Von Neumann avance plutôt que son théorème fournit la preuve de la nécessité du bluff au poker en indiquant dans quelle mesure ou selon quelle fréquence, le bluff permet de maximiser les gains et de minimiser les pertes. Ceci dit, il reste tout de même que le jeu d'échecs est à l'origine de l'intérêt de von Neumann pour les jeux. Le jeu d'échecs, communément qualifié de « roi des jeux », apparaît, d'une certaine manière, comme « la » référence ultime des jeux à deux joueurs et à somme nulle. C'est le jeu d'échecs qui donne son essor au travail de formalisation/axiomatisation du jeu. Ce sont les échecs qui posent le plus grand défi aux mathématiciens et autres chercheurs. D'ailleurs, à cette époque, les échecs suscitent une panoplie de commentaires avec lesquels les analyses des mathématiciens rivalisent. Ainsi, par exemple, contre l'approche logico-formelle alors en vogue dans le monde des échecs et à laquelle l'approche axiomatique des mathématiciens du cercle de Hilbert se rapporte, le philosophe et mathématicien champion du monde des échecs de 1897 à 1921, Emanuel Lasker, conçoit le jeu d'échecs comme une lutte ou un combat opposant deux volontés psychiques. Son jeu se fondait, entre autres, sur la déstabilisation psychique de l'adversaire. Ainsi, en sacrifiant volontairement du matériel, en laissant l'adversaire occuper des positions avantageuses, en jouant des coups inusités, Lasker embrouillait ses rivaux et les privait de leurs repères usuels²⁰⁵.

En ce qui concerne von Neumann, il est intéressant de souligner que sa dernière incursion dans le domaine des jeux, qui date de 1956 (époque à laquelle il ne travaille plus sur la théorie des jeux), se rapporte à la mise sur pied d'un ordinateur – Manic I – pouvant jouer une version simplifiée des échecs (l'échiquier ne comptait que 36 cases et le jeu ne comportait pas de fous) en appliquant le théorème du *minimax*. En fait, Manic I fut conçu pour améliorer le contrôle de l'arsenal des bombes à hydrogène et non pour jouer aux échecs. Ainsi, bien que cette machine était en mesure de traiter environ dix mille instructions à la seconde, cela n'était pas assez pour traiter suffisamment rapidement de l'ensemble des possibilités qu'offre une véritable partie d'échecs.

Mais pour revenir à l'article de 1928, il importe de signaler que, bien que von Neumann évoque l'idée que toute situation dans laquelle des individus entrent librement en interaction et cherchent à satisfaire leurs intérêts peut être comprise comme un jeu de stratégie, à ce stade de

²⁰⁵ Dans un autre ordre d'idées, Ernest Jones proposait, en 1931, une analyse des échecs à l'aune du concept psychanalytique du meurtre du père. Voir à cet égard E. Jones, « Le cas de Paul Morphy », *In Essais de psychanalyse appliquée. Tome I Essais divers*, Paris : Payot, 1973, p. 133-158.

développement, l'analyse des jeux d'un point de vue mathématique ne concerne ni l'économie ni la sociologie. L'intérêt pour le jeu est strictement mathématique. Les articles de Zermelo et von Neumann s'adressent d'abord et avant tout (pour ne pas dire uniquement) à un cercle limité de mathématiciens (celui qui s'est constitué autour de Hilbert). Et l'intérêt que prêtent les mathématiciens pour le jeu tient en la croyance qu'ils entretiennent en la capacité explicative du formalisme mathématique.

Von Neumann termine son article de 1928 avec quelques remarques sur les jeux à trois joueurs. Ici cependant, l'équilibre du *minimax* n'est pas immédiatement réalisable car il y a possibilité pour les joueurs de créer des alliances. En fait, la question des alliances ou des coalitions constitue le cœur de l'ouvrage fondamental *Theory of Games and Economic Behavior*²⁰⁶. Paru en 1944, cet ouvrage de plus de 600 pages fut rédigé par von Neumann en collaboration avec l'économiste autrichien Oskar Morgenstern qu'il a rencontré à la fin des années 1930 à Princeton aux États-Unis, tous deux ayant fui le nazisme. Comme le titre même du livre l'indique, l'analyse des jeux est ici formulée en fonction d'applications qui vont au-delà de préoccupations strictement mathématiques²⁰⁷. Mais afin de rendre compatible l'approche axiomatique des mathématiques avec les questions d'ordre économique, von Neumann et Morgenstern traduisent la question de la valeur d'un jeu (d'une position ou d'une stratégie) en termes de gains mesurables en « monnaie » ou en « utilité ». Autrement dit, ce qui dans un jeu correspond au meilleur coup possible (c'est-à-dire la stratégie qui rapporte le plus) renvoie, dans le monde de l'économie, aux préférences de l'acteur économique (qu'il s'agisse d'un producteur ou d'un consommateur), c'est-à-dire, puisqu'il est un être rationnel, le maximum de gains (« monnaie » ou « utilité ») qu'il croit être en mesure d'obtenir avec les moyens dont il dispose. Ce qui paraît d'abord sous l'aspect d'une préférence subjective se transforme, du fait de la rationalité présumée de l'acteur économique ou du « joueur », en mesure objective de la valeur et donc, il est ainsi possible d'attribuer un nombre, une valeur numérique objective, à un joueur ou à une coalition en fonction, bien sûr, de la stratégie retenue. De plus, ces gains, précisent les auteurs, sont transférables d'un joueur (ou d'une coalition) à un(e) autre et peuvent s'additionner.

La question du transfert et de l'addition des gains reste cependant liée au problème de l'action rationnelle, c'est-à-dire le problème de la maximisation des gains. Ainsi, ce que la théorie entend par

²⁰⁶ J. von Neumann et O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton : Princeton University Press, 1953 [1944].

²⁰⁷ « We hope to establish satisfactorily, after developing a few plausible schematizations, that the typical problems of economic behavior become strictly identical with the mathematical notions of suitable games of strategy ». Ibid., p. 2.

« coopération » ne se rapporte pas à une attitude moins « égoïste » ou plus « altruiste » que l'attitude du participant d'un jeu à deux joueurs – puisque c'est justement une volonté (rationnelle) de maximiser des gains individuels potentiels qui motive la « coopération ». De plus, c'est précisément parce que tous les participants cherchent à maximiser leurs gains que la formation de coalitions devient « nécessaire », puisque, contrairement à la fable de Robinson Crusoé qui, seul sur son île, fait des choix et agit en cherchant uniquement à tirer le maximum (de valeur) des ressources à sa disposition, ici, les différents maximums des différents joueurs entrent en conflit. Enfin, *Theory of Games and Economic Behavior* rejette l'idée qu'un accroissement du nombre de participants mène à une compétition plus libre et plus juste (ce que les économistes nomment « concurrence parfaite »), puisque ce qui est ici visé c'est la mise à jour de modèles stables dans lesquels *tous* les participants tirent le maximum de gains qu'ils sont en mesure de tirer, ce à quoi la formation de coalitions répond. Le problème est en ce sens un problème d'équilibre similaire à l'optimum de Pareto : optimiser les gains de chacun de sorte qu'aucun participant n'ait intérêt à changer les règles du jeu et à quitter ou à démanteler une coalition. La réalisation d'un tel équilibre garantirait des issues que tous les participants ou concurrents trouvent satisfaisantes. Face à ces exigences, von Neumann et Morgenstern proposent un concept de solution aux jeux à n joueurs, à somme nulle et à information complète qui se décline en deux temps : les imputations et les ensembles stables.

Pour illustrer la question des imputations, définies ici comme des vecteurs de paiements qui ordonnent le partage ou la distribution des valeurs (« monnaie » et « utilité »), les auteurs imaginent un jeu à trois joueurs dans lequel deux participants peuvent former une coalition, mais, selon la situation et les règles du jeu en cours, cette coalition procure un gain plus grand au premier joueur (première imputation). Ils supposent ensuite que le deuxième joueur a la possibilité de former une coalition avec le troisième joueur; coalition qui aurait une moins grande valeur que la première, mais dont les gains seraient plus élevés individuellement pour le deuxième joueur (deuxième imputation). Afin de maintenir son avantage, le premier joueur pourrait offrir de transférer une partie de ses gains au deuxième joueur afin de maintenir la première coalition (troisième imputation). Face à cela, le troisième joueur peut à son tour faire une contre-proposition, et ainsi de suite. Bref, la répartition des gains ne dépend pas uniquement des règles du jeu, elle dépend aussi du jeu d'influence que crée l'interaction entre les joueurs et les coalitions. À partir de cet exemple trivial, les auteurs soulignent que le seul concept de solution susceptible de résoudre ce « jeu » renvoie à un « système ou un ensemble d'imputations »²⁰⁸. Mais un tel concept de solution reste somme toute insatisfaisant, car il

²⁰⁸ « It is clear that in the above three-person game no single imputation from the solution is in itself anything like a solution. [...] Thus only the three alliances and their imputations together form a rational whole which

donne lieu à un nombre trop élevé d'imputations. En d'autres termes, les multiples alliances que les participants peuvent former au travers d'un jeu d'offres et de contre-offres produisent un mouvement circulaire incessant qui nuit à la stabilité du « jeu ». Afin de réduire le nombre trop élevé d'issues que ce concept de solution rend possible, les auteurs introduisent la notion de « domination ».

La notion de domination renvoie à l'idée d'un « ensemble d'imputations » dans lequel le plus grand nombre de participants tirent un maximum de gain (deux joueurs sur trois, par exemple). Ainsi, dans une situation où la valeur imputée à une coalition X procure un gain supérieur à tous ses membres, aucun des membres de X n'aura intérêt à quitter l'ensemble. Un ensemble d'imputations est une solution lorsque, d'une part, aucun partage des imputations de la coalition n'est dominé par une imputation contenue dans cette même coalition, et d'autre part, lorsque toutes les imputations extérieures à la coalition sont dominées par au moins une imputation de la coalition. Les auteurs nomment « ensemble opérant » (en anglais : *effective set*), l'ensemble d'imputations dans lequel au moins une coalition domine les autres. Ceci dit, la notion de domination ne suffit pas, elle ne peut pas, à garantir la stabilité recherchée, puisque les imputations extérieures à l'ensemble opérant ne sont pas stables ; elles sont dominées et donc, elles chercheront à changer la situation.

Afin de remédier à cette persistante instabilité et en vue de justifier la multiplicité des « solutions » générées par leur modèle théorique, les auteurs introduisent, sans la développer cependant, une notion « extra-mathématique » et « extra-économique » : les « normes de comportement socialement reconnues » (*accepted standards of behavior*). Pour les auteurs, la multiplicité des ensembles d'imputations renvoie ou correspond à la multiplicité des normes de comportement liées aux différentes configurations sociétales. Partant de l'idée que les humains s'adaptent à leur milieu physique (i.e. leur société) en adoptant diverses attitudes liées à la tradition, aux mœurs, aux coutumes, les auteurs avancent que les normes de comportement issues de la tradition renvoient à des alternatives (légitimes et acceptées socialement) auxquelles les hommes sont susceptibles de recourir dans un contexte donné. Ainsi, l'ensemble des normes de comportement d'une société donnée se présente, aux yeux des auteurs, en tant que système d'imputations ou, en d'autres termes, les imputations que l'analyste du jeu doit retenir sont celles qui se conforment (théoriquement) aux normes de comportement d'une société donnée²⁰⁹.

determines all of its details and possesses a stability of its own. It is, indeed, this whole which is the really significant entity [...] i.e. if one particular alliance is actually formed, the others are present in a virtual existence ». J. von Neumann et O. Morgenstern, op. cit., p. 36.

²⁰⁹ « An imputation y which conforms with the "accepted standard of behavior" may be upset by another imputation x , but in this case it is certain that x does not conform. It follows from our other requirements that then x is upset in turn by a third imputation z which again conforms. Since y and z both conform, z cannot upset y – a

La notion de « normes de comportement » apparaît comme une instance complémentaire à la rationalité instrumentale (celle qui s'en tient au principe de la maximisation des gains et préférences, ou encore au calcul coût-bénéfice) et participe de manière fondamentale à la stabilité interne du jeu. Cette notion permet ainsi au théoricien d'éliminer, lors de l'analyse d'une situation ou d'un phénomène économique, certaines imputations qui ne se conforment pas aux normes de comportement de la société dans laquelle la situation ou le phénomène économique étudié prend place. Ainsi, les « normes de comportement » correspondent aux déterminations de l'activité sociale qui ne sont pas rationnelles en finalité, c'est-à-dire, selon la typologie de Max Weber, les activités sociales qui sont rationnelles en valeur (dans le sens où la religion ou les croyances morales imputent à une action une raison en laquelle l'individu croit inconditionnellement) ainsi que les activités sociales dont la finalité est déterminée de façon traditionnelle²¹⁰. Mais cette intuition ne sera jamais approfondie par les successeurs de von Neumann et Morgenstern.

Ceci dit, tout comme la pensée de Max Weber, *Theory of Games and Economic Behavior* est marqué du sceau de l'ambiguïté. D'une part, bien que von Neumann et Morgenstern rejettent les théories économiques néoclassiques (notamment en ce qui concerne la question de la concurrence parfaite), la définition qu'ils donnent de l'action stratégique rationnelle, c'est-à-dire maximiser les gains en usant des ressources disponibles (règles du jeu et information), s'avère tout à fait compatible avec la vision de l'économie qu'ont les tenants de la théorie néoclassique. Ce qu'on a coutume d'appeler « théorie néoclassique » se réfère aux théories économiques du dernier quart du XIX^e siècle qui s'inspirent de la théorie économique classique et de son libéralisme en ce qu'elles lui empruntent l'idée selon laquelle le marché est en mesure de s'autoréguler et donc que le rôle de l'État, en ce domaine, doit être réduit au minimum. Mais, contrairement à la théorie classique (Smith, Ricardo, etc.), les tenants de l'approche néoclassique (Menger, Marshall, etc.) ne conçoivent pas la question de la production de la valeur du point de vue de l'objectivité ; ils s'intéressent plutôt aux préférences subjectives individuelles et aux moyens rationnels de satisfaire ces préférences. En d'autres termes, les néoclassiques limitent leurs analyses à la seule explication des phénomènes économiques du point de vue de la rationalité individuelle, alors que les tenants de la théorie économique classique entretenaient l'ambition de formuler une théorie globale de la société à l'aune des catégories de l'économie de marché (l'offre et la demande, la richesse, la puissance d'achat, la division du travail, la libre

further illustration of the intransitivity of "domination". Thus our solution S corresponds to such "standards of behavior" as have an inner stability : once they are generally accepted they overrule everything else and no part of them can be overruled within the limits of the accepted standards ». Ibid., p. 41-42.

²¹⁰ M. Weber, *Économie et société*, Paris : Plon, 1971, p. 22.

circulation des marchandises, etc.). Bref, les néoclassiques fondent leurs explications des phénomènes économiques sur les comportements des individus en ne retenant qu'un seul type de comportement, celui qui consiste à maximiser leurs préférences ou, en d'autres termes, l'attitude selon laquelle les choix et les actions individuels sont motivés par un calcul coût-bénéfice.

Mais, d'autre part, dans la mesure où von Neumann et Morgenstern font intervenir la notion de « normes de comportement », on peut dire que *Theory of Games and Economic Behavior* ne se fonde pas sur une conception strictement néoclassique de l'économie, puisque les questions d'équilibre et de stabilité ne sont ici cohérentes qu'en considération de « variables » relevant de la tradition et des valeurs et croyances culturelles. Cet ouvrage est en ce sens préoccupé à *dé-couvrir* les structures sous-jacentes du domaine économique et de la société (« normes de comportement », tradition, etc.) et à ce titre il renoue avec l'idéal des classiques dont la pensée économique relevait d'une conception globale de la société. De plus, et comme le suggère Leonard, pour von Neumann, mathématicien juif-hongrois exilé aux États-Unis, *Theory of Games and Economic Behavior* tient peut-être lieu d'une recherche désespérée d'ordre, d'équilibre et de stabilité dans un contexte de grands bouleversements sociaux et de grande instabilité : le désordre créé par la Deuxième Guerre mondiale et par le nazisme en particulier²¹¹. À ce titre, on peut supposer que l'absence de considération sur le rôle constitutif de l'État dans l'établissement et la régulation des règles du jeu économique tient au fait que von Neumann, qui a vu l'État nazi déstabiliser l'Europe entière, ne croit pas l'État garant de la stabilité sociale et économique d'une société.

En somme, les visées de Morgenstern et von Neumann renvoient à un effort pour traduire mathématiquement des comportements humains relatifs au domaine économique, et ce en vue de découvrir la rationalité inhérente ou intrinsèque d'un ordre socio-économique stable et équilibré, c'est-à-dire un ordre dans lequel la répartition globale des valeurs et la maximisation des gains individuels sont réconciliées. Le modèle d'analyse que propose *Theory of Games and Economic Behavior* est cependant entièrement statique²¹². Ainsi, malgré ses 600 pages de développement, cet ouvrage ne prend jamais en charge la question du changement social, du devenir historique, bref de l'effet

²¹¹ « Against a background of seismic changes, von Neumann took certain emphases – equilibrium; theoretical simplicity; selfishness as a benchmark; the centrality of social norms – and worked them into an analysis of stable coalition-formation. It is difficult not to see in his efforts an element of perhaps subconscious resistance to the conditions of the time; an almost defiant willingness to see order beyond disorder, equilibrium beyond confusion, to seek an inevitable return to normality once the present transition, with its “abnormal spiritual tensions” was over ». R. Leonard, « From Chess to Catastrophe », op. cit., p. 78.

²¹² « We repeat most emphatically that our theory is thoroughly static. » J. von Neumann et O. Morgenstern, op. cit., p. 44.

qu'exercent le temps et l'expérience sur la dynamique des interactions humaines et leurs transformations. De plus, les auteurs ne précisent à aucun moment sur quels principes se fonde la formation des coalitions, ni ce qu'elles deviendront²¹³.

Ceci dit, l'approche coopérative et la théorie des coalitions que propose *Theory of Games and Economic Behavior* n'est pas l'approche dominante dans l'usage que connut la théorie mathématique des jeux (notamment en économie). Certes, l'ouvrage fut bien reçu à sa publication, mais la complexité de la dimension mathématique y est telle que les économistes n'arrivèrent pas à s'en ressaisir. De plus, le concept de solution qui y est formulé se révèle problématique : l'ensemble stable d'un jeu peut être vide et en ce sens, le modèle proposé par von Neumann et Morgenstern ne répond pas entièrement aux préoccupations des économistes, d'autant plus que ce modèle exige une connaissance systématique des « normes de comportement socialement acceptées » et conséquemment cela appelle une étude approfondie des sociétés et de leurs cultures. C'est ainsi qu'au cours de la décennie qui suivit la publication de *Theory of Games and Economic Behavior*, le développement de la théorie, qui sera d'abord le fait des mathématiciens puis des économistes, laissera graduellement de côté la question des normes sociales, de la tradition et de la société prise comme une totalité, au profit de la notion de croyances individuelles.

Il importe, par ailleurs, de souligner le contexte dans lequel le développement de la théorie fut poursuivi. Aux États-Unis, la fin de la Deuxième Guerre mondiale ainsi que la naissance de la guerre froide sont marquées par l'émergence d'une puissante économie militaire. Une part importante du budget américain pour la recherche et le développement est consacrée à l'industrie militaire et à la Défense²¹⁴. Ainsi, les mathématiciens qui se sont alors attardés à la théorie des jeux l'ont fait en fonction des préoccupations militaires et stratégiques. En d'autres termes, l'orientation de la théorie mathématique des jeux fut, à ce moment, influencée, voire déterminée, par l'armée et ses divers organes de recherche et de développement (par exemple, le *Operations Evaluation Group*, attaché à la U.S. Navy, ou encore le *Statistical Research Group*, attaché à la U.S. Air Force). C'est d'ailleurs grâce à l'influence de von Neumann, qui, à ce moment là, ne travaille plus sur le jeu, que les mathématiciens

²¹³ « Our problem is not to determine what ought to happen in pursuance of any set of – necessary arbitrary – *a priori* principles, but to investigate where the equilibrium of forces lies ». Ibid., p. 43.

²¹⁴ Philip Mirowski avance qu'en 1943, cette part représente 90% du budget de recherche et développement (P. Mirowski, « When Games Grow Deadly Serious : The Military Influence on the Evolution of Game Theory », In C. D. Goodwin (dir.), *Economics and National Security : A History of their Interaction, Annual Supplement to History of Political Economy*, Vol 23, 1991, Durham/Londres : Duke University Press, p. 229). L'auteur ajoute un peu plus loin : « The military needed a science which could produce results in a mechanical fashion; perhaps all strategy might become mechanized, programmed into a bank of computer, guaranteeing the optimal battle ». (p. 250).

sensibles aux questions de stratégies accédèrent à d'importants postes au sein des différents organes liés à ce qui allait devenir, selon l'expression de Eisenhower, le complexe militaro-industriel. En fait, il importe de préciser qu'à l'époque, von Neumann était tenu pour l'un des plus éminents scientifiques du pays, sinon le plus éminent et qu'il était déjà grandement impliqué dans le domaine militaire : ses recherches d'alors concernent, pour l'essentiel, le problème de l'intelligence artificielle, de la structure des automates ainsi que de la programmation linéaire dont la fonction est de transformer un problème mathématique en un code d'instructions.

La théorie mathématique des jeux prit donc une orientation qui devait satisfaire les préoccupations militaires et c'est ainsi que les notions de stratégie et de conflit redoublèrent en importance : « the military connection created and reinforced the conviction that somehow game theory was about formalizing conflict »²¹⁵. Cette orientation que les militaires fournirent à la théorie donna lieu à un abandon du contenu original développé dans *Theory of Games and Economic Behavior* (c'est-à-dire la théorie des coalitions et le concept d'ensemble stable) au profit du modèle dualiste (jeu à deux joueurs) et de son concept de solution formulé en 1928 : le théorème du *minimax*. Ainsi par exemple, le groupe ASWORG (Anti-Submarine Warfare Operations Research Group, affilié à la Statistical Research Group, elle-même affiliée à la U.S. Air Force) eut recours au *minimax* afin de planifier ses opérations de surveillance aérienne du détroit de Gibraltar, lequel était emprunté par les sous-marins allemands approvisionnant le Reich en métal et en caoutchouc. Le mathématicien P.M. Morse, pour qui cette situation correspond à un jeu à deux joueurs (sous-marin contre avion) dans lequel ce que l'un des participants cherche à minimiser (se faire repérer) s'oppose à ce que l'autre participant cherche à maximiser (repérer l'autre), démontra comment le recours aux stratégies mixtes (distribution des probabilités d'un ensemble de stratégies dites pures) et au théorème du *minimax* permettait de résoudre de manière optimale ce problème.

L'importance de *Theory of Games and Economic Behavior* ne tient donc pas à l'application de ses propositions. L'importance de cet ouvrage tient plutôt, comme le souligne Leonard, au fait qu'il a contribué à la fondation d'une communauté de théoriciens/mathématiciens qui ont développé la théorie²¹⁶. Ironiquement, ces développements, comme le laisse entendre le paragraphe précédent, ne poursuivent pas l'essentiel du contenu présenté dans *Theory of Games and Economic Behavior*. C'est

²¹⁵ Ibid., p. 243.

²¹⁶ R. J. Leonard, « Creating a Context for Game Theory », In E. Roy Weintraub (dir.), *Toward a History of Game Theory. Annual Supplement to Volume 24 of History of Political Economy*, Durham/Londres : Duke University Press, 1992, p. 29-76.

plutôt en référence au théorème du *minimax* conçu par von Neumann en 1928, que la théorie mathématiques des jeux prit son essor véritable.

C'est dans cet état d'esprit que fut formulé et acclamé ce qui allait devenir le concept de solution le plus cité de la théorie mathématique des jeux, à savoir : l'équilibre de Nash (d'après le nom du mathématicien qui le formula : l'Américain John Forbes Nash²¹⁷). D'abord, le théorème du *minimax* de von Neumann apparaît, rétrospectivement, comme une variante de l'équilibre de Nash, mais il n'est valable que pour les jeux à deux joueurs et à somme nulle, alors que le théorème de Nash s'applique aux jeux à n joueurs et à somme non-nulle (les gains d'un joueur n'équivalent pas les pertes de l'autre), et en ce sens, on peut dire que Nash renoue avec le modèle dualiste, modèle qui jouit de la faveur des stratégies militaires.

Ceci dit, avant de présenter la définition de l'équilibre de Nash, un bref commentaire sur ce que les théoriciens du jeu nomment des « issues rationalisables » et des « stratégies dominées » s'impose. Par « stratégie dominée », on entend toute stratégie d'un joueur qui donne un gain inférieur à ses autres stratégies, peu importe ce que feront les autres joueurs. Par exemple, dans une situation où un « joueur » dispose de deux stratégies, l'une lui procurant soit 1 soit -1 (en fonction de ce que fera l'adversaire) et l'autre lui donnant soit 2 soit 0, la deuxième stratégie domine la première (qui est donc la stratégie dominée) car elle procure davantage au joueur. La notion de stratégie dominée implique donc l'élimination des stratégies qui rapportent moins que les autres. Mais cela ne suffit pas, puisque, plus souvent qu'autrement, dans un jeu où les joueurs disposent de plus de deux stratégies, l'élimination des stratégies dominées ne garantit pas qu'il ne restera qu'une seule solution. Il arrive même qu'un jeu n'a pas du tout de stratégies dominées. Il importe donc de restreindre davantage les critères qui doivent guider le joueur dans ses choix de stratégie. C'est ce que permettent les « issues rationalisables ». Dans une situation (un « jeu ») dans laquelle un joueur ne dispose d'aucune stratégie dominée ou encore qu'il dispose d'un trop grand nombre de stratégies dominantes, les « issues rationalisables » font appel à la capacité du joueur d'anticiper le choix des autres. Le joueur suppose d'abord ses adversaires rationnels (c'est-à-dire qu'ils cherchent à maximiser leurs gains), puis, il examine les stratégies dont ils disposent, pour enfin présumer qu'ils choisiront leurs stratégies dominantes. Cela implique donc une croyance : le joueur croit que ses adversaires sont rationnels. Mais ici aussi, les solutions sont trop nombreuses, le recours à l'élimination des stratégies dominées et à l'examen des issues rationalisables ne sont pas suffisants à la prise de décision. C'est ici que

²¹⁷ J.F. Nash, « Equilibrium Point in N-Person Games », *Proceedings of the National Academy of Sciences*, vol. 36, no. 1, 1950, p. 48-49.

l'équilibre de Nash intervient. En fait, l'équilibre de Nash permet de restreindre davantage les choix des « joueurs » en ce qu'il implique que tous les participants doivent être satisfaits de l'issue du jeu. On peut définir l'équilibre de Nash comme un concept de solution qui désigne :

une combinaison de stratégies (une par joueur) telle que chacune de ces stratégies est choisie en prévoyant correctement ce que feront les autres. Le fait que les prévisions sont correctes est essentiel dans la définition de l'équilibre de Nash; on peut d'ailleurs considérer que celle-ci relève de l'autoréalisation : chacun, en choisissant une stratégie d'un équilibre de Nash en pensant que les autres en feront autant, « réalise » ainsi l'équilibre auquel il s'attend²¹⁸.

Il y a donc équilibre de Nash, si et seulement si toutes les anticipations de tous les joueurs se réalisent. Ici, bien sûr, la maximisation des gains dépend de ce que font les autres et la réalisation de l'équilibre n'est possible que si tous les participants partagent les mêmes croyances. Bref, la rationalité et les croyances individuelles forment les deux principaux termes de l'équilibre de Nash²¹⁹. Afin d'illustrer l'équilibre de Nash, on évoque généralement un jeu, ou plutôt un scénario de toute pièce inventé : le Dilemme du prisonnier. La police a arrêté deux malfrats suspectés d'avoir commis un délit ensemble, mais elle manque de preuves pour les inculper. Afin de faire parler les truands, la police sépare les deux hommes et leur fait à chacun l'offre suivante : dénoncer l'autre et être dénoncé donne une peine de 4 ans. Dénoncer l'autre sans être dénoncé entraîne une peine d'un an. Ne pas dénoncer l'autre et être dénoncé entraîne une peine de 6 ans. Ne pas dénoncer l'autre sans être dénoncé donne une peine de 3 ans de prison. Dans ce scénario, la meilleure issue individuelle (i.e. le choix rationnel tel que la notion de stratégie dominée le définit) est de dénoncer l'autre sans être dénoncé (1 an de prison). La seconde meilleure issue est de ne pas dénoncer sans être dénoncé (3 ans de prison). La troisième meilleure issue est de dénoncer et être dénoncé (4 ans de prison). Et la pire issue est d'être dénoncé sans dénoncer l'autre (6 ans de prison). Le Dilemme du prisonnier donne lieu à une situation paradoxale : la décision rationnelle, celle qui consiste en l'élimination des stratégies dominées en vue de choisir l'option la plus payante, ne maximise pas les gains, puisque la dénonciation apparaît comme le choix le plus sûr en l'absence de communication entre les « participants », mais lorsque cette option est choisie par les deux « joueurs », l'issue est moins avantageuse que si tous deux s'étaient tus. Dans cette situation, l'équilibre de Nash renvoie à la dénonciation mutuelle dont le résultat entraîne une peine de 4 ans. Ainsi, l'équilibre de Nash, bien qu'il se fonde sur une logique strictement rationnelle

²¹⁸ B. Guerrien, *La théorie des jeux*, Paris: Economica, 2002, p. 48-49.

²¹⁹ « Rationalizable equilibria (of which Nash equilibria are a subset) are points at which the strategies played are justified by a consistent (if possibly incorrect) system of conjectures as to what *A* thinks *B* thinks *A* thinks *B* thinks *A* will play, and so forth ». F. Fisher, « Games Economists Play : A Noncooperative View », *RAND Journal of Economics*, Vol. 21, no. 1, printemps 1989, p. 116.

qui vise à optimiser les résultats, n'est paradoxalement pas optimal au sens de Pareto, puisque si les deux criminels se taisaient, ils augmenteraient leurs gains (3 ans de prison plutôt que 4).

Ceci dit, contrairement à *Theory of Games and Economic Behavior*, l'équilibre de Nash satisfait pleinement les attentes des économistes et plus particulièrement les tenants de la théorie néoclassique pour qui l'individu (qu'il s'agisse du producteur ou du consommateur) constitue le point de départ de toute explication/compréhension des phénomènes économiques. On doit également souligner que là où von Neumann et Morgenstern faisaient intervenir la notion de « normes de comportement », l'équilibre de Nash en appelle aux croyances individuelles. Mais de quelles croyances s'agit-il? D'où viennent ces croyances et à quoi se rapportent-elles? Il semble que la seule croyance envisageable ici est la croyance selon laquelle les acteurs rationnels cherchent à maximiser des gains potentiels (raisonnement on ne peut plus tautologique).

La substitution de la notion de normes de comportement d'une société donnée par l'idée de croyances individuelles donne lieu à une représentation dans laquelle il n'y a plus de société, plus de culture, plus de tradition, etc. Il ne reste qu'un environnement abstrait dans lequel les individus pris isolément ne cherchent qu'à maximiser leurs préférences. Ainsi, là où *Theory of Games and Economic Behavior* prévoit, comme on l'a vu, une conception de l'action rationnelle similaire à celle de Weber en ce qu'elle combine la finalité instrumentale de l'action (i.e. la maximisation des gains) aux finalités et aux déterminations traditionnelles et « morales » des activités sociales, l'équilibre de Nash réduit la question de la rationalité aux seules finalités et déterminations individuelles et en ce sens, on peut avancer que ce modèle d'analyse est porteur d'une conception strictement instrumentale de l'agir humain. De façon générale, la théorie mathématique des jeux relève de l'individualisme méthodologique, puisqu'elle ramène toute compréhension de la société à la rationalité des individus. Mais alors que *Theory of Games and Economic Behavior* tient compte de la société dans laquelle les phénomènes économiques prennent place et prévoit en ce sens la question des valeurs et des traditions culturelles, l'équilibre de Nash, à la manière des conceptions néoclassiques de l'économie, réduit toute activité d'interaction sociale à des déterminations et des finalités individuelles²²⁰.

²²⁰ Le tournant individualiste que Nash donna à la théorie mathématique des jeux déplut grandement à von Neumann, car il considérait l'équilibre de Nash étranger à sa conception de la théorie, notamment en ce qui concerne la capacité des joueurs de communiquer et conséquemment de s'entendre sur leurs choix et donc sur les issues possibles du jeu. De plus, pour von Neumann, la théorie n'est valable et ne peut être vérifiée empiriquement qu'en considérant l'ensemble d'une société donnée sur une période relativement longue : « I think that nothing smaller than a complete social system will give a reasonable empirical picture. Here, over relatively long periods of time, one can meaningfully assert that the system has not changed while the positions of various participants within it may have changed many times ». J. von Neumann cité par R. J. Leonard, « From Von Neumann to Nash:

Ceci étant dit, il reste maintenant à se demander à quoi servent l'équilibre de Nash et le Dilemme du prisonnier? Pour David Kreps, selon qui le but de la théorie mathématique des jeux est d'aider les économistes à comprendre et à prédire certains phénomènes économiques²²¹, l'équilibre de Nash ne sert qu'à identifier l'option qui va de soi (ce qu'il appelle « façon naturelle de jouer » ou encore « self-evident way to play »), et cette « option qui va de soi » conjugue rationalité et croyances (en la rationalité et aux préférences d'autrui). La situation paradoxale à laquelle donne lieu le Dilemme du prisonnier est, dit-il, fréquente dans le monde des affaires. Il évoque, à titre d'exemple, un scénario dans lequel deux firmes rivales ayant la possibilité d'investir dans la promotion de leurs produits afin de maximiser leurs profits (tout en nuisant aux profits de l'autre) hésitent à entreprendre une telle stratégie car si toutes deux optent pour la même stratégie (investir dans la promotion), les bénéfices des deux en souffriront²²². Ici, la similitude avec le Dilemme du prisonnier renvoie au fait que la maximisation des gains dépend de la capacité des « joueurs » d'anticiper la décision de l'autre, et que cette anticipation, selon la solution de Nash, dépend de la croyance en la rationalité de l'adversaire (la première firme pense-t-elle que la seconde firme pense que la première firme optera pour l'investissement dans la promotion...). Pour qu'il y ait équilibre de Nash, les deux firmes doivent avoir adéquatement anticipé le choix de l'autre et être ainsi chacune satisfaite de son propre choix. Donc, il y aura équilibre de Nash si la première firme investit dans la promotion en ayant prévu que l'autre firme ne le fera pas et que cette autre firme ne le fait effectivement pas en pensant que la première firme le fera. Mais l'équilibre de Nash peut également renvoyer à une abstention, chez les deux firmes, d'investir dans la promotion si chacune a prévu que l'autre ne le ferait pas. Mais s'agit-il là vraiment d'une « manière naturelle de jouer »? On en doute. Comme le souligne Guerrien, il y a équilibre de Nash uniquement si tous les joueurs ont annoncé l'ensemble de leurs stratégies, car dans la définition même de la solution de Nash, tous les joueurs doivent trouver satisfaction, et en ce sens, ils leur faut connaître l'ensemble des options des autres afin de savoir s'ils ne regrettent pas leurs choix. Cette manière de procéder (i.e. annoncer l'ensemble des stratégies) paraît bien loin d'une « manière naturelle de jouer », notamment en ce qui concerne la compétition entre des firmes rivales. Guerrien va même jusqu'à affirmer que rien ne justifie le privilège accordé à l'équilibre de Nash, « si ce n'est le plaisir

Economics, Game Theory and Social Process », *Cahiers de recherche du département de sciences économiques de l'UQAM*, no. 9313, novembre 1993, p. 31.

²²¹ D. Kreps, *Game Theory and Economic Modeling*, Oxford University Press, 1991, p. 5.

²²² « Each of the two firms is led to advertise in order to increase its own profits at the expense of its rival's, and if both do so, both do worse than if they could sign a binding agreement (or otherwise collude) to restrict advertising ». Ibid., p. 38.

qu'éprouve le mathématicien à travailler [ou jouer!] avec des points fixes »²²³. Par ailleurs, Franklin Fisher, pour qui la théorie mathématique des jeux en général ne se rapporte pas tant au jeu de l'économie qu'aux jeux auxquels s'adonnent les économistes, souligne que l'équilibre de Nash démontre que tout ce qu'on peut imaginer de sensé ou de vraisemblable (ou encore d'approximativement rationnel) est une solution à un jeu²²⁴.

Du fait de son formalisme extrême, la théorie mathématique des jeux dans son ensemble est en réalité très peu intuitive. Pour Guerrien, contrairement à Kreps, les situations, hypothèses et définitions qui rendent possible le traitement mathématique des jeux « n'ont pratiquement pas de rapport avec des situations vécues »²²⁵. De plus, dans le cadre du théorème du *minimax* tout comme dans le cadre de l'équilibre de Nash et de la théorie des coalitions, toutes les options de tous les joueurs doivent être connues avant même que le jeu n'ait débuté. À cet égard, on doit reconnaître que la situation de jeu idéale pour les mathématiciens est une situation dans laquelle il n'y a plus de jeu, puisque le formalisme mathématique, en cherchant à tout prévoir et tout savoir d'avance, élimine toute incertitude, et du coup, il conduit à une réduction de toute marge de manœuvre et de tout mouvement qui rendent possible le déploiement du jeu. Comme le dit Colas Duflo : « Quand tout est su, il n'y a plus de jeu » et, pourrait-on ajouter, plus rien ne bouge²²⁶. Bref, les jeux sont faits avant même d'avoir commencé.

À la lumière de ces considérations, il semble que la contribution de l'équilibre de Nash, et plus largement de l'ensemble de la théorie mathématique des jeux, est plutôt mince et conduit à remettre en question l'utilité même d'une telle théorie. Pour Guerrien, la seule véritable contribution de la théorie mathématique des jeux tient à son caractère prudent, voire sceptique, quant à la vision insouciance de l'approche néoclassique traditionnelle, puisque la théorie nuance, voire remet en question, certaines catégories constitutives de cette approche, comme, par exemple, la notion de concurrence parfaite. En d'autres termes, l'utilité de la théorie mathématique des jeux serait de soulever des problèmes (et non de les résoudre). Dans un ordre d'idées similaire, Duflo suggère que la principale contribution de la théorie mathématique des jeux est d'avoir montré que dans le jeu, il y a incertitude, c'est-à-dire qu'il y a quelque chose en jeu, et que cette incertitude appelle une « économie du risque et de la prudence », qui elle-même engendre un comportement et une pensée rusés. Cela vaut particulièrement pour le théorème du *minimax* dans lequel un comportement prudent – l'identification

²²³ B. Guerrien, *La théorie des jeux*, op. cit., p. 54.

²²⁴ F. Fisher, op. cit., p. 116.

²²⁵ B. Guerrien, *La théorie des jeux*, op. cit., p. 68.

²²⁶ C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris : PUF, 1997, p. 127.

d'un « niveau de sécurité » et d'une stratégie qui minimise les pertes maximales – se conjugue à un comportement risqué (et rusé) – le tirage au sort de la stratégie jouée. En d'autres termes, on peut dire que le *minimax* rend compte, sur le plan logico-formelle, de l'importance fondamentale de la juste mesure dans le jeu.

Enfin, on se doit de souligner le fait que depuis la publication du théorème de Nash, de multiples variantes des modèles d'analyse ont vu le jour²²⁷. Mais comme le souligne Fisher dans l'article précédemment discuté, ces variantes apparaissent comme autant de fables ou d'anecdotes qui, comme le Dilemme du prisonnier, sont inventées par les économistes afin de décrire de manière formelle des réalités économiques. Cet aspect de la théorie mathématique des jeux a pour effet de redoubler le problème du formalisme : alors que les thèses de Zermelo, von Neumann, Morgenstern se fondent sur des jeux auxquels on s'adonne véritablement (échecs, poker, roche-papier-ciseaux, etc.), à partir des années 1950, les différents modèles d'analyse ne se fondent pas sur des jeux qui existent déjà. On invente des fables, des scénarios extrêmement simples qui ne se rapportent à aucun phénomène de la réalité effective. Au contraire, on tente de faire rentrer les phénomènes de la réalité effective dans des modèles qui, n'ayant pas pris en compte l'intuition de von Neumann et Morgenstern relative à la question des « normes de comportement » (qui appelait la contribution des disciplines comme l'histoire, la sociologie, l'anthropologie, la philosophie éthique, afin de connaître les sociétés, les cultures, les traditions, etc.), réduisent tous les comportements humains à une même loi, une même catégorie : l'action rationnelle, prise ici comme maximisation des gains et des préférences. En d'autres termes, les différents modèles d'analyse illustrés par les fables dont raffolent les économistes ne font qu'*expliquer* les différences internes du postulat de la rationalité. Plus largement, tous les modèles d'analyse produits par la théorie mathématique des jeux, y compris le *minimax* et la théorie des coalitions, apparaissent comme des distinctions ou des différences internes au principe de la rationalité, donc des différences qui ne sont pas des différences effectives. Ainsi, par exemple, les modèles du jeu coopératif et non-coopératif ne sont que des différences de la même chose – la maximisation des gains et préférences – et en ce sens, ce sont des différences qui n'en sont pas, puisque toutes deux répondent de la loi de la rationalité.

Ceci dit, la théorie mathématique des jeux a tout de même su séduire un certain nombre de sociologues, mais contrairement aux économistes, ils n'y ont pas recouru en tant qu'instrument de

²²⁷ Pour une présentation générale de ces modèles voir : P. González et J. Crête, *Jeux de société. Une initiation à la théorie des jeux en sciences sociales*, Québec : Presse de l'Université Laval, 2006. Pour une présentation plus détaillée de ces mêmes modèles, voir l'ouvrage de référence de M. Shubik, *Théorie des jeux et sciences sociales*, Paris : Économica, 1982.

prédiction, mais plutôt en tant qu'outil d'analyse et d'explication de certains phénomènes sociaux. Il importe donc maintenant d'examiner les études sociologiques s'inspirant de cette théorie.

3.2 Théorie mathématique des jeux et sociologie

La première tentative (ou du moins, une des premières tentatives) d'appropriation de la théorie mathématique des jeux par la sociologie est le fait de l'Américaine Jessie Bernard qui, en 1954, signe un article intitulé « The Theory of Games of Strategy as a Modern Sociology of Conflict »²²⁸. Comme le titre même de l'article l'indique, la perspective ici adoptée est celle du conflit, et en ce sens, cela témoigne de l'influence, discutée précédemment, de l'économie militaire sur l'orientation et le développement de la théorie mathématique des jeux au cours des années 1950 et 1960. Dans cet article, qui se veut essentiellement programmatique, Bernard entretient l'espoir d'une contribution significative de la théorie mathématique des jeux à l'explication/interprétation des organisations sociales et surtout des conflits sociaux. Comme le précise Bernard elle-même, ce texte n'est pas une présentation de la théorie des jeux en tant que telle, mais plutôt une présentation à propos de la théorie et de ses possibilités d'application à la sociologie du conflit. L'auteur y expose les principaux concepts de la théorie (tels que, par exemple, le concept d'action rationnelle, le concept de stratégie, le concept de solution, etc.) et illustre rapidement quelques-unes de ses applications sociologiques en référence à des exemples forts généraux tel que la lutte entre deux partis politiques lors d'une campagne électorale ou encore les tractations entre deux nations sur le point de signer un traité.

Ce qui ressort de cette première tentative d'appropriation sociologique de la théorie des jeux tient paradoxalement aux limites et aux problèmes que pose une telle théorie pour la sociologie et plus particulièrement pour la sociologie de la culture. Ainsi par exemple, au moment de présenter le concept de stratégie, Bernard souligne que la question de la *créativité* n'apparaît pas dans la conception axiomatique de la théorie. En ce sens, le concept de stratégie, tel que le formule la théorie des jeux, ne tient pas compte, par exemple, des astuces (feintes, menaces, riposte détournée, attaque anticipée, etc.) *imaginées* par les protagonistes d'un véritable conflit afin d'embrouiller l'adversaire. Ces astuces, on doit le reconnaître, sont intrinsèques à l'élaboration d'une véritable stratégie.

Bernard soulève également l'insuffisance, pour la sociologie, de la conception mathématique/axiomatique des règles du jeu et des institutions. Dans le cadre de la théorie

²²⁸ J. Bernard, « The Theory of Games of Strategy as a Modern Sociology of Conflict », *The American Journal of Sociology*, Vol. LIX, no. 5, mars 1954, p. 411-424.

mathématique des jeux, les règles d'un jeu se résument aux instructions qui spécifient ce qui est permis et interdit de faire, ce qui est exigé par le jeu et ce qu'il est possible de gagner dans un jeu (les gains). Par rapport à une telle formulation, l'auteur souligne notamment que dans une situation sociale réelle, nous ne sommes pas toujours en mesure d'évaluer correctement ce qu'il est possible de gagner et que, contrairement à un jeu véritable, il est loin d'être sûr que l'on puisse identifier et connaître la totalité des « lois » sociales²²⁹. Mais il faut aller encore plus loin. Il n'est pas suffisant, du point de vue de la sociologie, d'étudier la question des règles du jeu en s'en tenant strictement à des considérations concernant ce qui est permis ou interdit par le jeu et sur ce qu'il est possible de gagner.

Dans un texte polémique qui allait annoncer sa sociologie du droit, Max Weber avance que jouer en se soumettant à la règle du jeu du skat (jeu de cartes proche du bridge) signifie que les joueurs adoptent une conduite qui se conforme à la norme (le droit, la règle) du jeu et que l'un des joueurs sera désigné comme le gagnant du jeu²³⁰. Cette définition, poursuit-il, est sujette à diverses considérations relevant de trois ordres de signification. Sur le plan purement idéal, la règle du jeu peut faire l'objet de discussions relatives à la politique du skat : doit-on introduire une nouvelle règle ou, au contraire en éliminer une autre afin de mieux servir les valeurs pratiques du jeu (le plaisir, le délassement, la convivialité, etc.) ? Toujours sur le plan idéal, la règle du jeu peut faire l'objet de discussions dogmatiques comme, par exemple, lorsqu'on s'interroge sur la logique de l'enchaînement des coups ou de la manière de faire des gains. Enfin, cela peut donner lieu à des considérations relevant de la jurisprudence du jeu du skat : lorsque, par exemple, un joueur commet une faute *x*, doit-il être immédiatement exclu du jeu ? Bref, le premier ordre de signification de la règle du jeu appartient au domaine du droit et de la politique du jeu du skat.

Se soumettre à la règle peut ensuite signifier que les joueurs jouent dans les « règles de l'art », c'est-à-dire qu'ils adoptent une conduite adéquate à la poursuite du but du jeu, voire adéquate à la maximisation des gains. Ce niveau de signification rejoint donc les préoccupations des mathématiciens et économistes théoriciens du jeu. Mais contrairement à ces derniers, Weber ne réduit pas la conduite du joueur à un comportement strictement instrumental déterminé uniquement par la logique mathématique, il la rattache plutôt aux dimensions empirique et historique du jeu. Ainsi, ce sont, dit-il, les règles de l'expérience qui font accéder le joueur à une plus grande maîtrise des « règles de l'art » et

²²⁹ « Thousands of correlation coefficients, of coefficients of association, of chi squares, of analyses of variance, are computed every year by social scientists in an effort to find out just how the social system operates, what the rules of this game of social life are. Some of the rules are fairly well established and clear cut. But probably a great many more « sociological laws » or rules are as yet unknown ». Ibid., p. 416.

²³⁰ M. Weber, *Rudolf Stammler et le matérialisme historique*, Québec : PUL/Cerf, 2001, p. 136.

à l'adoption d'une conduite adéquate à la maximisation des gains. Autrement dit, la pratique du jeu est un fait historique. Et en ce sens, aux échecs, par exemple, les différentes positions possibles ne sont pas strictement déterminées par des calculs mathématiques : la défense sicilienne, par exemple, s'est révélée être une positions adéquate à la poursuite du but du jeu au travers de sa mise en pratique effective et empirique et elle s'est transmise historiquement au travers de traités ou de manuels d'échecs²³¹. Il s'agit donc, en ce sens, d'un processus de sédimentation et de transmission historiques de la valeur des positions et des combinaisons. Bref, Weber, tout en tenant compte de la dimension instrumentale de l'action du joueur qui se conforme au but du jeu en adoptant une conduite contribuant à maximiser ses gains, met de l'avant le fait que la valeur d'une position, d'une combinaison ou d'une distribution se constitue historiquement dans l'expérience pratique du jeu.

Enfin, la soumission à la règle peut signifier le respect de l'éthique du jeu, c'est-à-dire l'adoption de comportements qui fondent « l'être-ensemble » du jeu comme, par exemple, jouer avec sérieux et concentration et dénoncer le joueur qui joue avec nonchalance. Ou encore, jouer avec convivialité en partageant nourriture et boissons lors de parties se jouant entre amis. Ce niveau de signification renvoie aux habitudes ou encore aux normes de comportement auxquelles la pratique du jeu a, au travers de sa tradition, conféré une valeur. À ce titre, le jeu paraît réglé culturellement.

En fait, Weber esquisse ici un idéal-type du jeu du skat, c'est-à-dire qu'il retient et accentue certains traits ou certaines caractéristiques de ce jeu à partir de la connaissance de sa règle ou de sa norme « idéelle », et cela en vue d'évaluer dans quelle mesure la réalité empirique d'une partie de skat correspond à cet idéal-type. Ainsi, il poursuit son exposé en affirmant que pour expliquer le déroulement du jeu, le sociologue doit non seulement connaître la règle du jeu, mais qu'il doit aussi prendre en considération les représentations qu'ont les joueurs de ces règles et de ce jeu, de même qu'il doit examiner dans quelle mesure l'usage des règles se conforme aux représentations de ces règles que se fait le joueur. Enfin, le sociologue doit évaluer dans quelle mesure l'usage et la représentation individuels des règles du jeu se conforment au but et aux exigences du jeu, et ce, à l'aune de l'idéal-type qu'il s'est donné.

Par rapport à la conception mathématique/axiologique selon laquelle le joueur use de la règle du jeu d'une manière instrumentale, c'est-à-dire uniquement afin de maximiser ses gains, l'approche webérienne superpose différents niveaux de signification de l'action des joueurs et multiplie ainsi les

²³¹ La défense sicilienne n'est pas née en même temps que le jeu d'échecs, mais elle existe depuis près de 500 ans et elle est encore aujourd'hui l'ouverture la plus fréquemment jouée.

médiations au travers desquelles le jeu fait sens. Ainsi, puisqu'il s'agit ici de sociologie, il importe, dit-il, de prendre en considération les conditions générales dans lesquelles se déroule le jeu : le sexe et l'âge des joueurs, le contexte dans lequel le jeu prend part (lors d'un tournoi, en famille ou entre amis, etc.), les habitudes culturelles liées à la pratique de ce jeu (ex. : boire de la bière, fumer des cigarettes, parler fort, frapper sur la table, etc.). Il n'est donc pas suffisant, d'un point de vue sociologique, de définir la règle du jeu en tenant uniquement compte de ce qui est permis ou interdit de faire. La règle du jeu, dit-il, est une présupposition à un jeu concret, et ce dans la mesure où c'est la connaissance des règles d'un jeu qui assure au sociologue que la réalité qu'il étudie est bel et bien ce jeu. Mais le sociologue doit également « déterminer, par exemple, le degré d'aptitude naturelle et d'expérience des joueurs, leur niveau de vivacité conditionné par leur attention en un moment déterminé, le niveau de consommation de bière de chacun et son influence sur la constance de leur adaptation à la maxime de conformité au but, etc. »²³².

La question de la règle se rapporte également à la question des institutions. Mais nous devons ici quitter la pensée de Weber, qui ne traite pas de cette question, et revenir au texte de Jessie Bernard, qui, discutant de l'apport de la théorie des jeux à la compréhension des phénomènes de culture, souligne le fait fondamental que la culture et les institutions qui l'objectivent, contrairement à la théorie mathématique des jeux, ne sont pas statiques : elles œuvrent sans cesse à transformer les « règles du jeu », parce qu'elle en font partie. Pour les théoriciens/mathématiciens du jeu, les institutions, lorsqu'elles sont prises en considération, se réduisent à un élément d'une solution particulière d'un type de jeu particulier : les jeux de coopération impliquant des coalitions. Bref, les institutions ne feraient pas partie des règles du jeu, elles ne seraient qu'une donnée ou qu'une variable d'une solution d'un ensemble d'imputations²³³. Ceci apparaît tout à fait erroné d'un point de vue sociologique, puisque, comme l'a montré avec exactitude George Herbert Mead, ce sont les institutions qui, en leur qualité d'« *Autrui généralisé* », font la règle, dans le sens où elles fondent et constituent des espaces communs de signification au sein desquels les individus d'une même collectivité peuvent et savent agir de manière convenue ou requise. En ce sens, c'est parce qu'il y a, par exemple, des institutions nommées « monnaie » et « propriété privée », elles-mêmes instituées par l'État, pris ici comme institution investie de la capacité d'institutionnalisation²³⁴, que les « jeux sociaux » (qu'ils soient économiques, politiques ou autres) sont possibles. Malgré cela, Bernard croit

²³² M. Weber, op. cit., p. 140.

²³³ Pour un survol général du traitement de la question des institutions par la théorie mathématique des jeux, voir le texte de synthèse de P. Mirowsky, « Institutions as a Solution Concept in a Game Theory Context », In P. Mirowsky (dir.), *The Reconstruction of Economic Theory*, Boston : Kluwer-Nijhoff, 1986, p. 241-263.

²³⁴ Sur la question de l'État comme institution investie de la capacité d'institutionnalisation, voir Michel Freitag, *Dialectique et société T. II*, Montréal : Albert Saint-Martin, 1986, p. 287-310.

tout de même qu'il est possible d'adapter la théorie des jeux à l'analyse sociologique en précisant et/ou en redéfinissant certains de ses concepts.

D'ailleurs, en 1964, elle proposa une analyse des rapports conjugaux et des différents ajustements qu'exige la vie de couple de la part des époux en recourant à une version modifiée de la théorie mathématique des jeux, celle formulée par Thomas Schelling²³⁵. Pour Schelling, la théorie mathématique des jeux n'offrait pas une conceptualisation adéquate de la notion de stratégie, car elle laissait dans l'ombre certaines dimensions fondamentales de l'action stratégique comme par exemple : la dissuasion, la persuasion, la menace, la promesse ainsi que la question de la négociation (tacite ou explicite, précise-t-il). Bien qu'il retienne l'idée que la conduite des adversaires est guidée par la maximisation des gains, il souligne cependant que les jeux à somme nulle constituent un cas limite : ils représentent des situations de « pur conflit ». En privilégiant un tel modèle, la théorie mathématique des jeux s'avère incapable de formaliser des situations dans lesquelles s'imbriquent conflit et intérêt commun (certes, *Theory of Games and Economic Behavior* traite de la coopération, mais la manière par laquelle les coalitions se forment, c'est-à-dire les stratégies employées par les joueurs pour se lier entre eux, n'y est jamais formulée). Face à ces limites, Schelling propose une nouvelle catégorisation des jeux : à une extrémité, il situe les jeux de pur conflit, à l'autre extrémité, se trouvent les jeux de pure coordination, et au centre, les jeux à motivations mixtes. Les jeux de pur conflit renvoient, comme on l'a vu, aux jeux à somme nulle; jeux dans lesquels ce que l'un des joueurs gagne, l'autre le perd. La rationalité, prise ici dans le sens d'une maximisation des gains, caractérise ce type de jeu. Pour ce qui est des jeux de pure coordination, c'est-à-dire les jeux dans lesquels seul un intérêt commun lie les joueurs, ils révèlent l'importance fondamentale des notions comme l'imagination, l'esthétique, l'analogie, la symétrie, etc. Ainsi, la question de la rationalité individuelle n'apparaît pas comme la seule détermination de l'action, puisque la tradition, les mœurs et les normes de comportements contribuent ici de manière essentielle au déroulement du jeu (Schelling souligne d'ailleurs que les concepts sociologiques de « rôle » et de la réciprocité de l'action, tel qu'on l'a vu chez Mead et chez Goffman, permettent de mettre en lumière les modalités par lesquelles la coordination entre joueurs s'effectue). Enfin, les jeux à motivations mixtes, qui sont, en réalité, l'objet principal de ce livre, impliquent à la fois les notions de conflit et d'intérêt commun et concernent tout autant les relations entre alliés qu'entre adversaires. De façon générale, Schelling propose, comme il le dit lui-même, une théorie de la décision interdépendante; théorie qui insiste sur la capacité de

²³⁵ J. Bernard, « The Adjustments of Married Mates », In H.T. Christensen (dir.), *Handbook of Marriage and the Family*, Chicago : RAND McNally and Company, 1964, p. 675-739. T. Schelling, *Stratégie du conflit*, Paris : PUF, 1986 (1960).

négociation des joueurs en communiquant explicitement ou tacitement entre eux. La communication/négociation entre les joueurs, ajoute-t-il, est faite essentiellement de promesses et de menaces qui se doivent d'être crédibles si les joueurs désirent rester dans le jeu (en d'autres termes, on peut dire que les joueurs mettent en jeu leur crédibilité en professant menaces et promesses).

Ainsi, en ce qui concerne l'analyse des relations de couple, Jessie Bernard se réfère à une des fables produites par la théorie : la Bataille des sexes. Ce « scénario » met en scène deux conjoints qui se disputent, l'un désirant aller voir un match et l'autre un concert. Il y a donc conflit. Mais, ni l'un ni l'autre ne veut ni rester à la maison ni sortir seul. Il y a donc également un intérêt commun. Comme le veut la théorie des jeux, Bernard traduit ce petit scénario en un tableau de gains et de pertes de chacune des options (sortir au concert, sortir au match, sortir seul, rester à la maison) de chacun des « joueurs », mais elle ne donne pas de solution véritable au « jeu », elle ne fait que multiplier les modèles d'analyse : le modèle de la négociation, le modèle de la coordination, le modèle de l'escalade et du schisme, etc. En d'autres termes, les explications tournent sur elles-mêmes car elles ne se rapportent à aucun phénomène effectif, elles ne se rapportent qu'à une fable, qui n'est elle-même qu'une variante d'un modèle d'analyse se fondant sur d'autres modèles d'analyse, qui ont tous en commun la « loi » de la rationalité (instrumentale) de la maximisation des gains et préférences.

De toute évidence, dans une véritable situation sociale, les décisions individuelles dépendent de différents facteurs culturels, sociaux et psychologiques qui ne se traduisent pas mathématiquement : la perception du couple chez tel homme ou telle femme dans telle ou telle société, les attentes de tel homme ou de telle femme à l'égard de son conjoint, les attentes différentes et culturellement déterminées des hommes et des femmes à l'égard du couple, la définition culturelle du rôle de l'homme ou de la femme dans un couple, etc. Bref, malgré les modifications apportées à la théorie mathématique des jeux, Bernard finit par admettre qu'il est trop difficile de plier la réalité humaine à des schèmes purement formels. D'ailleurs, suite à la parution de cet article, elle abandonna complètement le recours à la théorie des jeux.

Les limites et problèmes que génère l'utilisation sociologique de la théorie mathématique des jeux n'ont cependant pas empêché les sociologues de poursuivre dans la voie ouverte par cette dernière. À la même époque que Bernard, Goffman perçoit dans la théorie des jeux un outil utile (mais complémentaire) à la compréhension des interactions face-à-face. Tel que mentionné au premier chapitre, dans *Strategic Interaction*, Goffman retient de la théorie mathématique des jeux l'idée que l'individu est un acteur rationnel et calculateur dont les actions visent la maximisation des gains et la

minimalisation des risques. Mais, ajoute-t-il, les jeux à deux joueurs et à somme nulle, pris ici comme jeux de pure opposition ou de pur conflit, laissent dans l'ombre des éléments fondamentaux à la compréhension sociologique des interactions stratégiques. En fait, tout comme Bernard, Goffman se réfère à la version modifiée que propose Schelling de la théorie des jeux.

Les situations sociales réelles dans lesquelles les acteurs emploient des stratégies d'interaction, précise-t-il, se constituent au sein d'un cadre normatif. En d'autres termes, ce sont les normes sociales qui régulent les interactions (stratégiques ou autres). Ce cadre normatif se présente comme un *système d'application* des stratégies d'interaction qui contraint, restreint et autorise les actions individuelles. Goffman identifie ainsi quatre éléments qui participent de ce *système d'application* : les normes sociales peuvent contraindre l'individu à « jouer le jeu », dans le sens où face à une certaine situation l'individu peut ne pas avoir le choix d'y participer (Goffman avance que même le refus de « jouer le jeu » apparaît comme un choix de stratégie); les normes sociales restreignent les choix de stratégies que l'individu peut employer et en ce sens elles structurent et limitent les choix possibles; les normes sociales agissent également sur les joueurs en ce que, une fois l'individu engagé dans le jeu, il se commit, par la force même qu'exercent les normes sociales sur lui, à poursuivre son engagement; enfin, dit-il, les gains que procurent une stratégie sont intrinsèques à la situation sociale (ou au jeu de l'interaction), et en ce sens, chaque coup posé implique un résultat déterminé socialement. En somme, tout jeu d'interaction est socialement *médié*. En fait, Goffman est, tout compte fait, beaucoup plus près de l'interactionnisme ou du situationnisme sociologique que de la théorie mathématique des jeux.

Le sociologue français Michel Crozier se fonde également sur la version modifiée de la théorie formulée par Schelling, mais il adopte plutôt une posture se rapprochant de l'individualisme méthodologique, et ce dans la mesure où son analyse de l'action collective vise l'explication du fonctionnement des organisations à partir de la stratégie des acteurs (individuels) qui y prennent part. Ainsi, partant du constat que l'agrégation d'actions individuelles tend à produire des effets non désirés (*effets pervers*), Crozier, en collaboration avec Erhard Friedberg, propose de penser l'action collective, et plus précisément l'action organisée au sein d'entreprises ou autres regroupement à caractère fonctionnel, en s'inspirant de la théorie mathématique des jeux, et en particulier du Dilemme du prisonnier car, disent-ils, comme dans le Dilemme du prisonnier, l'action organisée tend à produire des effets contre-intuitifs et indésirables malgré la détermination rationnelle en finalité de l'action des différents acteurs qui y prennent part²³⁶. De façon générale, ces auteurs retiennent de la théorie

²³⁶ Voir M. Crozier et E. Friedberg, *L'acteur et le système*, Paris : Éditions du Seuil, 1977.

mathématique des jeux l'idée que les individus – appelés ici acteurs – agissent rationnellement en usant de moyens – des stratégies qui peuvent être plus ou moins risquées ou agressives – leur permettant de satisfaire leurs intérêts au sein d'un tout organisé détenant ses propres intérêts (que ne partagent pas nécessairement les individus particuliers ou du moins qui se différencient des intérêts particuliers des membres de l'organisation). Selon la logique de l'action collective, telle qu'ici présentée, les individus interagissent sur le mode de la négociation ou du marchandage en évaluant leurs possibilités de gains et de pertes ainsi que celles des autres « joueurs », et ce dans le cadre de règles contractuelles, prises ici comme règles du jeu. De plus, c'est dans la mesure où une part d'incertitude persiste que la négociation et le marchandage peuvent avoir lieu. En ce sens, la capacité des acteurs de tirer leur « épingle du jeu » (ce que les auteurs nomment la « liberté » des acteurs) provient de l'indétermination relative des manières de résoudre une situation problématique (un conflit de travail, par exemple) au sein d'une organisation fonctionnelle.

Ainsi, au sein d'une organisation, les différents acteurs disposent d'une marge de liberté, d'un espace de négociation, qui apparaît comme une sorte de pouvoir que chacun peut exercer sur les autres. Ce pouvoir gagne en importance auprès des acteurs qui sont en mesure de contrôler l'information et l'incertitude, c'est-à-dire de manipuler la situation ainsi que ses participants. Selon cette perspective, le jeu apparaît non pas comme une image ou une métaphore des rapports sociaux, mais plutôt comme un mécanisme par lequel les individus structurent et régularisent leurs relations. Le jeu se réduit ici à des rapports de force régularisés par l'efficacité stratégique des coups et contre-coups des différents acteurs engagés dans le jeu. En d'autres termes, ceux des auteurs, le jeu régule la coopération et la confrontation et concilie ainsi liberté et contrainte²³⁷.

Cette conception sociologique de la notion de jeu est strictement instrumentale et recouvre du coup la dimension symbolique de l'action humaine. En ce sens, les questions de l'imagination et de la créativité n'apparaissent nulle part dans ce modèle, alors qu'elles sont fondamentales à l'élaboration d'une stratégie et à la capacité des joueurs de rester dans le jeu et de laisser ouverte les possibilités d'action qu'offre le jeu. En d'autres termes, puisque les « acteurs » de Crozier et Friedberg usent de leur liberté sans imagination ni créativité (ce qui implique qu'ils ne recourent pas à leur mémoire et qu'ils n'ont intériorisé aucune habitudes normatives), on peut alors comprendre leur conduite comme celle d'un automate ou d'un logiciel informatique. De plus, le pouvoir se résume, selon cette perspective, à la capacité de manipuler, de mobiliser et de contrôler l'incertitude : « [le pouvoir] n'est au fond rien d'autre que le résultat toujours contingent de la mobilisation par les acteurs des sources

²³⁷ Ibid., p. 113.

d'incertitudes pertinentes qu'ils contrôlent dans une structure de jeu donné, pour leurs relations et tractations avec les autres participants du jeu »²³⁸. Ainsi, cette sociologie de l'action organisée fournit des outils de contrôle de l'incertitude et de l'information en situation de négociation, et elle achoppe bien sûr sur les questions du désir et de la demande de reconnaissance intrinsèques au « drame » de la conscience de soi dans les sociétés démocratiques de masse, c'est-à-dire le paradoxe selon lequel tout ordre social implique une hiérarchisation des rôles et des statuts alors que le principe même des démocraties de masse repose sur le principe de l'égalité. En fait, chez Crozier et Friedberg, les acteurs (ou les individus) sont tous semblables et forment une masse homogène de stratèges de la vie quotidienne et de la vie bureaucratique qui calculent et qui marchandent sans cesse en vue d'obtenir un maximum de gains ou de limiter leurs risques de pertes.

D'une manière similaire aux analyses de Crozier et Friedberg, Raymond Boudon met en application la théorie mathématique des jeux en campant la posture épistémologique de l'individualisme méthodologique et de la théorie du choix rationnel, la variante économique et instrumentale de l'individualisme méthodologique. Dans son ouvrage intitulé *Effets pervers et ordre social*, Boudon, contre les approches de type culturaliste, recourt au Dilemme du prisonnier pour expliquer ce qu'il appelle des effets pervers, c'est-à-dire, tout comme chez Crozier et Friedberg, les conséquences désagréables, non désirées et généralement non désirables occasionnées par l'agrégation de décisions (et d'actions) individuelles. Par exemple, dans le contexte de la France des années 1960, où l'enseignement supérieur traditionnel peine à satisfaire les besoins de formation, un certain nombre d'étudiants obtiennent, suite à des études supérieures, des emplois dont la rémunération ne diffère guère d'emplois qu'ils auraient pu obtenir par des études plus courtes. Face à cette situation, l'État mit sur pied un programme d'enseignement supérieur dont la durée était plus courte mais qui garantissait l'accès à un certain nombre d'emplois auxquels donnaient accès les études traditionnelles. Mais l'entreprise fut un échec : les étudiants continuèrent d'opter pour l'enseignement traditionnel. En d'autres termes, ceux de Boudon : « la création des institutions d'enseignement court a, dans certains cas, créé une structure d'action collective telle qu'en effectuant des choix raisonnables les individus obtiennent des résultats défavorables à la fois pour eux-mêmes et pour la collectivité »²³⁹.

Cette situation, dit Boudon, s'apparente à la structure du Dilemme du prisonnier en ce qu'elle donne lieu à un résultat sous-optimal, malgré la rationalité des décisions prises individuellement par les étudiants. Mais, précise-t-il, elle s'en distingue également dans la mesure où un certain nombre

²³⁸ Ibid, p. 30.

²³⁹ R. Boudon, *Effets pervers et ordre social*, Paris : PUF, 1977, p. 100.

d'étudiants ayant suivi des études traditionnelles accèdent à des postes qui correspondent à ces études. Bref, contrairement au Dilemme du prisonnier dans lequel tout le monde est perdant, dans la situation décrite par Boudon, une partie des « joueurs » optimise ses gains. Tel que la théorie le demande, Boudon traduit cette situation en un schème formel et identifie ainsi les choix des étudiants : soit ils optent pour l'enseignement court et s'assurent d'un bénéfice d'une valeur de 1, soit ils optent pour les études traditionnelles et peuvent faire soit un bénéfice de 2, soit un bénéfice de 1, soit un bénéfice nul. Puis, Boudon imagine une cohorte de 20 étudiants dans un contexte où le marché de l'emploi n'offre que six postes dont le bénéfice est de 2, huit postes dont le bénéfice est de 1, et six autres postes dont le bénéfice est nul. À partir de ces données, Boudon montre qu'en agissant rationnellement, c'est-à-dire en estimant ce qui est susceptible de maximiser leurs gains, un certain nombre d'étudiants ayant opté pour les études traditionnelles obtiennent un résultat sous-optimal, c'est-à-dire un résultat équivalent ou inférieur à ce que garantissent les études courtes. Bref, en optant pour les études courtes, ils auraient pu faire un bénéfice soit supérieur soit égal au bénéfice des études traditionnelles, mais en consacrant moins de temps à leurs études.

Ce type d'explication a certes le mérite d'éclairer une situation sociale paradoxale, mais son formalisme extrême recouvre certaines dimensions fondamentales de l'action sociale et de l'interaction sociale, dont en particulier la question des normes sociales intériorisées par les sujets sociaux. Ainsi, le modèle proposé par Boudon ne tient pas compte de la « valeur » des rôles sociaux et des structures hiérarchiques dans lesquelles ils s'inscrivent. En ce sens, il n'est pas suffisant de croire en une stricte rationalité des décisions individuelles, puisque toute la structure culturelle-symbolique d'une société conjuguée à la structure institutionnelle et idéologique de cette même société agit de manière déterminante sur la « rationalité » des individus. Les valeurs sociales, les normes de comportement, les traditions, les institutions et les idéologies sont des instances déterminantes qui confèrent un sens aux actions individuelles, mais elles ne se traduisent pas mathématiquement. En ce sens, on peut réitérer ici le propos de Goffman selon lequel tout jeu d'interaction est socialement *médié*.

La pensée sociologique de Boudon est emblématique de l'individualisme méthodologique et elle reproduit les tensions et ambiguïtés qui habitent cette approche depuis Weber²⁴⁰. En fait, pour Boudon, l'individualisme méthodologique se ramène à trois postulats fondamentaux qu'il puise chez Weber : le postulat individualiste selon lequel tout phénomène social a pour point de départ les croyances, actions, conduites, attitudes individuelles; le postulat de la compréhension selon lequel

²⁴⁰ Voir R. Boudon, « Théorie du choix rationnel ou individualisme méthodologique? », *Revue du MAUSS*, no. 24, 2004, p. 281-309.

l'acte de compréhension des actions, croyances, conduites, attitudes individuelles, est une reconstruction théorique ou idéal-typique du sens qu'elles ont pour l'acteur individuel à qui elles se rapportent; le postulat de la rationalité selon lequel les croyances et actions individuelles sont déterminées par la rationalité, c'est-à-dire que l'acteur y adhère parce qu'elles ont un sens pour lui. Il précise, par ailleurs, que la rationalité, pour lui comme pour Weber, ne se résume pas à un calcul coût-bénéfice, comme cela est le cas chez les tenants de la théorie du choix rationnel. Il reconnaît d'ailleurs les limites de cette dernière en soulignant qu'elle n'est pas en mesure de saisir les comportements sociaux relevant de la foi ou de croyances non triviales, de même qu'elle n'arrive pas à expliquer les attitudes morales de solidarité et de partage. Ainsi, bien que son analyse des programmes d'études supérieures relève de la théorie mathématique des jeux et conséquemment de la théorie du choix rationnel, Boudon prétend se faire le défenseur de la rationalité axiologique; notion qui, chez Weber, renvoie à *l'action rationnelle en valeur*, c'est-à-dire l'action dont le sens est imputable aux valeurs et croyances que l'individu tient pour vraies (en lesquelles il croit profondément). Bref, Boudon réitère la distinction établie par Weber entre rationalité instrumentale et rationalité axiologique et ne fait que mentionner l'action dont les raisons tiennent à la tradition et à l'affectivité, car, pour lui comme apparemment pour Weber, elles sont moins importantes, moins déterminantes.

En fait, la typologie webérienne des déterminations/finalités de l'activité sociale peut se comprendre comme un arrangement hiérarchisé des types de rationalité en fonction du degré de contrôle que l'acteur peut exercer sur son action. Weber confère ainsi une plus grande importance à l'action sociale rationnelle en finalité parce qu'elle permet à l'acteur de mieux contrôler les fins, valeurs, moyens et conséquences de son action. À cette supériorité de l'action sociale rationnelle en finalité correspond la méthode par laquelle Weber se saisit de la réalité sociale, dans le sens où la construction même des types idéaux est marquée par un souci de contrôle des données et des explications causales : l'idéal-type webérien apparaît, selon cette perspective, comme une stratégie de recherche au service de l'efficace scientifique.

Mais contrairement aux économistes néoclassiques et aux tenants de la théorie mathématique des jeux qui construisent des modèles d'analyse arbitraires c'est-à-dire des fables comme celle du Dilemme du prisonnier ou de la Bataille des sexes, pour Weber, le modèle de l'action rationnelle en finalité est un idéal-type à caractère historique. En ce sens, il reconnaît la validité de ce modèle en le re-situant et en le subordonnant à un développement socio-historique plus large ou, en d'autres termes, il reconnaît que le modèle de l'action rationnelle en finalité est un modèle historique, c'est-à-dire un idéal-type se rapportant à une phase déterminée du développement des formes sociales et plus

particulièrement la forme socio-économique qu'est le marché. Ainsi, selon Michel Freitag, ce n'est que dans la mesure où la rationalité instrumentale s'est érigée en tant que norme objective à partir d'une généralisation des principes du fonctionnement du marché mis à jour par la science économique qu'elle peut apparaître, aux yeux de Weber, supérieure aux autres types de rationalité. En conférant un statut supérieur à l'activité sociale répondant du schème intérêts-fins-moyens qui caractérise la rationalité instrumentale, la pensée wébérienne tend à imputer à la logique coût-bénifice une valeur normative globale qui a pour effet de recouvrir le concept même de société. Mais sur ce point, il y a ambiguïté : alors que Weber prétend que la construction des types idéaux relève de l'arbitraire du chercheur qui retient et accentue certaines caractéristiques du phénomène étudié, on doit cependant souligner que sa capacité de synthèse conjuguée à sa grande érudition et à son importante connaissance des formes socio-historiques l'amènent à construire des types idéaux qui relèvent davantage d'un travail de reconstruction à caractère synthétique de formes sociales déjà constituées que d'un travail de construction arbitraire²⁴¹.

En fait, le postulat individualiste selon lequel tout phénomène social a pour point de départ l'individu est tout simplement erroné : avant d'être en mesure d'orienter son action en fonction des raisons qu'il se donne, l'individu doit d'abord apprendre la langue, le langage commun, de sa société qui, elle, existe avant l'individu. C'est cette langue et cette société, qui préexistent à l'individu, qui lui permettent de se constituer une identité, un soi. Ainsi, avant de calculer, avant de pouvoir donner une raison à son action, l'individu apprend à parler et dans cet apprentissage il intériorise des valeurs, des normes, des symboles significatifs qui lui permettent ensuite de réfléchir, de calculer, de comprendre, d'expliquer, d'évaluer, d'anticiper, etc. Bref, une société se constitue au travers de différents paliers de médiations : la culture et les symboles significatifs qu'elle transmet et qui forment les croyances, les traditions, les valeurs d'une société; les institutions, l'État et son appareil juridique; la science et les idéologies, etc. Ces diverses médiations se forment historiquement et se transforment au travers d'un effort d'interprétation subjective et réflexive du rapport au monde qu'entretiennent les individus qui composent la société. En ne tenant pas explicitement compte du concept de société, la pensée wébérienne est susceptible d'être interprétée comme une pensée dans laquelle l'acteur social, à la manière de l'*homo œconomicus* des économistes néoclassiques, manœuvre stratégiquement au sein d'un environnement constitué d'opportunités et de contraintes à l'action humaine.

²⁴¹ M. Freitag, « Pour un dépassement de l'opposition entre "holisme" et "individualisme" en sociologie », *Revue européenne des sciences sociales*, T. XXXII, no 99. 1994, p. 169-219.

L'absence ou l'oubli du concept de société tient, entre autres choses, à un refus de l'idée d'un sens ou d'un esprit objectif qui s'impose aux individus et qui détermine le sens de leurs actions malgré eux. En d'autres termes, les tenants de l'individualisme méthodologique rejette les analyses sociologiques de type holiste qui fondent leurs explications de l'activité sociale sur l'idée d'une « conscience collective ». Ce refus est clairement exprimé par Jon Elster qui, dans un texte datant de 1982²⁴², propose de revisiter et corriger la pensée de Marx à l'aune de l'individualisme méthodologique et de la théorie mathématique des jeux pour donner ainsi un fondement microsociologique à cette pensée et la délester de sa « téléologie objective », c'est-à-dire la conception selon laquelle le devenir historique serait un processus se déployant en l'absence ou malgré l'intention subjective des individus qui y prennent part. Bref, Elster réfute l'idée que le capital, du fait de la logique objective du capitalisme, s'autoréaliserait et que l'histoire humaine ne serait que la concrétisation de la lutte des classes et qu'elle poursuivrait ce but indifféremment des subjectivités individuelles qui y participent. En refusant une telle conception, Elster rejette du coup l'idée même d'un sens global auquel se rattachent les significations particulières. Et en rejetant l'idée d'un sens global des actions individuelles et des pratiques sociales, Elster interprète de façon statique et an-historique la question des classes sociales. Il propose ainsi d'examiner la dynamique de la solidarité et de la coopération au sein des classes sociales ainsi que la lutte entre les classes en évoquant et en empruntant certains modèles appartenant à la théorie mathématique des jeux.

De façon générale, l'auteur présume que chaque acteur individuel au sein d'une même classe (soit la classe des travailleurs, soit la classe des propriétaires ou employeurs) dispose de deux stratégies – une stratégie de solidarité et une stratégie égoïste – qui, toutes deux, répondent à l'exigence de l'action rationnelle, c'est-à-dire la « loi » de la maximisation des gains ou des préférences. En d'autres termes, que l'individu choisisse la stratégie égoïste ou qu'il choisisse la stratégie solidaire, son choix sera dans les deux cas déterminé par le même principe, le même règle abstraite (celui de la maximisation des gains et des préférences). Ces deux stratégies, précise-t-il, se rapporte à un jeu à deux joueurs dans lequel d'un côté se situe l'acteur individuel (« me ») et de l'autre se trouve tous les autres individus (« everybody else »). Ce jeu offre, selon le modèle proposé par Elster, quatre possibilités d'action : 1) tous les acteurs emploient la stratégie solidaire, 2) tous les acteurs emploient la stratégie égoïste, 3) l'acteur (« me ») utilise la stratégie solidaire si tous les autres acteurs (« everybody else ») usent de la stratégie égoïste, 4) l'acteur (« me ») utilise la stratégie égoïste si tous les autres acteurs (« everybody else ») optent pour la stratégie solidaire. À partir de ce modèle, l'auteur

²⁴² J. Elster, « Marxism, Functionalism, and Game Theory : The Case for Methodological Individualism », *Theory and Society*, Vol. 11, No. 4, 1982, p. 453-482.

examine différentes possibilités d'actions et distingue la dynamique propre à la classe des travailleurs de la dynamique de la classe des employeurs : le jeu des travailleurs est un jeu de coordination du type de la Bataille des sexes, alors que le jeu des employeurs relève davantage du modèle non-coopératif du Dilemme du prisonnier. Bref, Elster recourt aux modèles axiomatiques de la théorie des jeux afin de donner un fondement individualiste à la dynamique des classes sociales. Mais dans la mesure où tous les modèles que propose la théorie mathématique des jeux sont *statiques*, peut-on vraisemblablement affirmer que ces modèles éclairent la *dynamique* des classes sociales?

Selon cette perspective, les classes sociales ne peuvent que rester toujours identiques à elles-mêmes; elles ne bougent pas, elles ont toujours la même configuration, puisque la subjectivité des individus qui les composent se réduit à des dispositions stratégiques préétablies extérieurement par le chercheur et qui servent toujours les mêmes valeurs, les mêmes finalités, et les mêmes intérêts. La détermination rationnelle de l'action individuelle donne ici lieu à des modèles d'analyse dans lesquels les stratégies, qu'elles soient égoïste ou solidaire, sont figées. De plus, le recours à des modèles de jeu inventés de toute pièce (Dilemme du prisonnier, Bataille des sexes, etc.) fait en sorte que l'analyse ne se fonde sur aucune manifestation phénoménale effective. Et en ce sens, ces modèles séjournent, selon l'expression de Hegel, dans *le tranquille royaume des lois*²⁴³. Ainsi, lorsque Elster emploie les notions de « classe sociale », de « travailleur », d'« employeur », il ne tient nullement compte des transformations de la réalité effective des « classes sociales », des « travailleurs » et des « employeurs ». Les notions de « classe sociale », de « travailleur », d'« employeur » apparaissent plutôt comme des catégories *abs-traites* séparées de la réalité effective. Cette manière de penser les rapports sociaux est incapable de faire voir le changement en tant que tel. De plus, ce mode de connaissance donne lieu à une indifférenciation des conduites égoïste et solidaire, puisque toutes deux ne sont que des variantes qui répondent de la même « loi » : la maximisation des gains et préférences. Et pour expliquer ces différences qui ne sont pas des différences, Elster recourt à divers modèles d'analyse dans lesquels les significations tournent sur elles-mêmes sans jamais pénétrer ni même toucher les phénomènes que ces modèles sont censés expliquer.

Les analyses sociologiques s'inspirant de la théorie mathématique des jeux souffrent, tout comme la théorie elle-même, de leur incapacité de penser le changement. En se rapportant à des modèles ou plutôt à des scénarios (ou à des fables) inventés aux seules fins de l'analyse de l'action rationnelle, plutôt qu'en se rapportant à des jeux auxquels on joue réellement (comme les échecs, le poker, etc.), l'analyse des phénomènes sociaux qui s'appuie sur la théorie mathématique des jeux ne

²⁴³ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, Paris : Aubier, 1991, p. 128.

voit pas que dans un jeu comme les échecs par exemple, le style individuel d'un joueur est une mise en acte de variations imaginatives qui renouvellent la pratique du jeu. Comme l'affirme et le montre Brian Massumi à propos du soccer : « It is through stylistic, free variations that an already-constituted sport evolves »²⁴⁴.

En d'autres termes, le style individuel d'un joueur contribue à la *trans-formation* d'un jeu *déjà-constitué*. En ce sens, les stratégies aussi sont appelées à se transformer ou à évoluer du fait de l'inventivité stylistique des individus qui y prennent part. Et à cet égard, l'évolution du jeu d'échecs est emblématique de ce processus, dans la mesure où, *rétrospectivement*, l'histoire des échecs se présente comme une succession de différentes manières de jouer issues de la pratique même du jeu et surtout de la confrontation des styles. Plus précisément, l'histoire moderne des échecs (XIXe et XXe siècle) se répartit, selon la typologie de Anthony Saidy, en quatre périodes auxquelles correspondent quatre styles objectifs de jeu : le style romantique, l'approche scientifique, la révolution hypermoderne, et la nouvelle dynamique²⁴⁵. Ainsi, au XIXe siècle (et même avant), on pratique le jeu selon le style romantique, c'est-à-dire une manière de jouer qui met l'accent sur les combinaisons, la prise de pièces adverses et les tactiques à court terme. Adolf Anderssen, modeste instituteur allemand, fut le plus grand représentant de cette école ou de ce style au XIXe siècle. Mais en 1851, il affronta un jeune Américain de 21 ans, Paul Morphy, qui parvint à battre le champion en usant d'un style alors inédit et qui caractérise ce qui allait devenir l'approche scientifique (ou systématique) : le jeu de position. Alors que les romantiques comme Anderssen pratiquaient le jeu en fonction de coups défensifs ou offensifs spécifiques, c'est-à-dire qu'ils appréhendaient le jeu de manière tactique, donc selon une vision à court terme de la partie, Morphy élaborait des stratégies à long terme en cherchant à développer les pièces afin d'occuper le centre de l'échiquier et à positionner les pions de façon à ouvrir des lignes d'attaque, etc. La force de Morphy était telle que le style romantique devint par la suite désuet, et l'on vit une nouvelle école se former (non pas autour de Morphy qui, pour des raisons personnelles, quitta le monde des échecs²⁴⁶). Bref, comme l'avance Saidy : « Morphy may be compared to Beethoven in music : the great transitional figure who signalled the start of a new era »²⁴⁷.

²⁴⁴ B. Massumi, *Parables for the Virtual*, Durham/Londres : Duke University Press, 2002, p. 78. « The individuality of the style is a collective individuation : it is collective in the absolute dependence on an intermixing of the multiple and heterogeneous elements of the sport, and it is an individuation in the sense that it is the mother of the sport's unique evolution ». Ibid.

²⁴⁵ A. Saidy, *The Battle of Chess Ideas*, Dallas : Chess Digest Inc., 1972. Voir Également D. Shenk, *The Immortal Game*, Bond Street Books, 2006.

²⁴⁶ Voir Ernest Jones, « Le cas de Paul Morphy », op. cit.

²⁴⁷ A. Saidy, op. cit., p. 19.

De façon générale, on peut interpréter la succession des différentes approches du jeu d'échecs (romantique, scientifique, etc.) comme un processus de sédimentation qui a objectivé des styles ou des manières de jouer en se nourrissant des variations stylistiques individuelles qui ont surclassé et dépassé les « styles objectifs » précédents. En ce sens, on peut dire, à la suite de Massumi, qu'un jeu déjà-constitué et formalisé par des règles objectives qui assurent son identité (dans le sens où le jeu reste le même, c'est-à-dire qu'il est identique à lui-même) se *trans-forme* ou évolue au travers des variations stylistiques individuelles qui contournent la règle sans pour autant l'enfreindre (dans le sens où, par exemple, Morphy, tout en respectant les règles du jeu, a contourné l'approche tactique qui réglait l'« école romantique »). Ceci dit, l'inventivité stylistique ne procède pas d'une « tabula rasa » ; l'émergence d'un nouveau style est conditionnée par les styles pratiqués antérieurement. Ainsi, par exemple, à l'époque où règne le style scientifique de l'école de Steinitz-Tarrasch, le style de jeu de Mikhaïl I. Tchigorin est d'abord apparu comme une résurgence du style romantique, car le jeu de Tchigorin témoignait de l'importance de chaque position individuelle et évoquait en cela le principe romantique d'attaque et de défense de positions spécifiques. Mais rétrospectivement, le jeu de Tchigorin apparaît, pour nous, comme une anticipation du style hypermoderne. Pour le dire autrement, les styles de jeu et les stratégies qui s'y rapportent doivent être compris comme les maillons d'une chaîne, c'est-à-dire que les différents styles et stratégies sont reliés les uns aux autres et forment ainsi le jeu d'échecs tel qu'il est devenu et tel que nous pouvons le connaître. Bref, les significations particulières s'inscrivent dans une structure globale de sens, et ce sens nous apparaît au travers d'un examen rétrospectif du phénomène du jeu d'échecs – examen que les tenants de la théorie mathématique des jeux n'entreprennent jamais.

En somme, lorsque Elster entend expliquer les questions de la solidarité au sein des classes sociales et de la lutte entre les classes en ne recourant qu'à des modèles axiomatiques formels, il ne peut pas prendre en considération la *trans-formation* de la réalité effective des classes sociales et des individus qui les composent. En d'autres termes, la catégorie analytique « classe sociale » ne renvoie plus qu'à elle-même, c'est-à-dire une catégorie statique, immuable et qui apparaît comme déconnectée de la manifestation phénoménale des classes sociales. La réalité effective des classes sociales, faut-il le rappeler, n'est pas la même pour l'homme du XIXe siècle que pour l'homme du XXe ou du XXIe siècle, mais la catégorie analytique mise de l'avant par Elster reste la même. Contre Elster et les tenants de l'individualisme méthodologique, on doit reconnaître que tout comme les styles et les stratégies aux échecs se sont constitués progressivement au travers de la pratique du jeu et de son évolution, les classes sociales et les actions des individus qui les composent se structurent en référence

au sens général que poursuit le développement de la société, sens dont nous devons rendre compte par un examen rétrospectif des épisodes constitutifs du devenir global de la société.

De façon générale, le recours à la théorie mathématique des jeux en sociologie donne lieu à des analyses qui souffrent toutes d'un problème de statisme. On pourrait poursuivre encore longuement cette présentation des thèses sociologiques s'inspirant de la théorie mathématique des jeux, mais cela reviendrait à réitérer la même chose : toutes ces analyses souffrent d'être incapables de saisir le changement²⁴⁸. Je me contenterai plutôt ici d'un dernier exemple, celui de la sociologie du sport de Pierre Parlebas, qui me paraît emblématique de ce que Hegel nomme « entendement » – soit un rapport de connaissance qui, selon l'expression hégélienne, ne produit qu'une « table des matières », qu'un « sommaire du contenu » sans jamais présenter ce contenu en tant que tel²⁴⁹.

Dans son ouvrage intitulé *Éléments de sociologie du sport*, Parlebas recourt aux catégories et aux modèles de la théorie mathématique des jeux dans une perspective essentiellement taxinomique²⁵⁰. Cherchant à éviter de plaquer des catégories sociologiques toutes faites, Parlebas en appelle à des catégories « extra-sociologiques » dont celles de la théorie mathématique des jeux, afin de mener à terme son entreprise de classification, mais, et l'auteur ne semble pas s'en rendre compte, ces catégories « extra-sociologiques » sont elles aussi déjà toutes faites. Les catégories et modèles issus de la théorie mathématique des jeux, affirme-t-il, contribuent significativement à la constitution d'un « herbier des jeux sportifs »²⁵¹. Ainsi par exemple, l'auteur se réfère à la théorie des jeux afin de faire correspondre certaines caractéristiques des sports avec les catégories et les modèles de la théorie mathématique des jeux : jeu compétitif, jeu semi-coopératif, jeu coopératif, jeu à information parfaite ou complète, etc. Parlebas décline au total douze modèles de la théorie des jeux pour finalement constater que la grande majorité des sports institutionnels revêtent les caractéristiques des jeux à deux joueurs (ou à deux équipes) à somme nulle et à information complète, c'est-à-dire le modèle mis à jour par von Neumann en 1928. Mais l'auteur ne s'arrête pas là. Il emprunte une kyrielle de catégories et de critères permettant de distinguer et de classer les sports en puisant dans diverses sources (ce qu'il nomme lui-même un *polycopier de classifications*) : les critères classiques, les catégories mises à jour par les sciences humaines, le critère bio-énergétique, les catégories de l'analyse systémique, etc. À

²⁴⁸ Pour une présentation systématique, mais non exhaustive, des différents usages de la théorie mathématique des jeux en sociologie, voir Richard Swedberg, « Sociology and Game Theory : Contemporary and Historical Perspectives », *Theory and Society*, no 30, 2001, p. 301-335.

²⁴⁹ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 62.

²⁵⁰ P. Parlebas, *Éléments de sociologie du sport*, Paris : PUF, 1986.

²⁵¹ Ibid., p. 67.

partir d'un travail de recoupement des divers critères des diverses approches examinées, Parlebas propose sa propre classification qui, elle, compte huit classes de jeu. Les multiples critères, catégories et modèles qui interviennent dans cet ouvrage sont si nombreux que ce qui devait aboutir à une classification des sports permettant de mieux voir ce qu'est le sport produit l'inverse : ni le sport ni le jeu ne sont rendus visibles, au contraire, les catégories et modèles que Parlebas mobilise recouvrent plutôt les sports et ne montrent finalement qu'eux-mêmes.

Ceci dit, la thèse principale de cet ouvrage consiste en l'observation suivante : les sports institutionnalisés (ceux qui sont enseignés à l'école, ceux qui disposent de fédération nationale ou internationale, ceux qui sont joués aux Olympiques, etc.) ne correspondent pas aux préférences individuelles, et ce dans la mesure où, par exemple, seulement 6% des élèves de lycée ont un intérêt pour la gymnastique et l'athlétisme, alors que ces disciplines représentent ensemble 60% des pratiques imposées au lycéens. S'interrogeant sur les fondements de la sélection des sports institutionnalisés, Parlebas avance, non sans raison, que les préférences institutionnelles sont déterminées par la logique du spectacle, en ce que, par exemple, on retient des sports se déroulant dans un espace clos que la caméra est en mesure de capter dans sa totalité. Plus fondamentalement, Parlebas souligne le fait que les sports retenus par les institutions sont des activités physiques dans lesquelles les aléas provenant de l'environnement sont minimes, car les résultats, dit-il, doivent être perçus comme le produit du mérite et que priment les jeux dans lesquels opère le principe agonale. L'auteur en conclut que les sports institutionnalisés sont des modèles d'ordre, voire des producteurs d'ordre. Cela me paraît tout à fait juste, puisque c'est cela même que j'affirmais au chapitre précédent. Cependant, l'observation de Parlebas reste formelle : il ne précise à aucun moment le type d'ordre dont est porteur le spectacle sportif. Il pose d'ailleurs d'une manière plutôt ambiguë le rapport qu'entretient le sport avec le reste de société, comme en témoigne le passage suivant : « les formes ludiques empruntées par l'action motrice se développent sous l'influence permanente des normes affectives et morales qui modèlent l'ensemble des manifestations sociales »²⁵². Mais, doit-on se demander, quelles influences ont quelles normes affectives ou morales sur quelles sociétés? En se contentant de remarques formelles, l'auteur ne voit pas que les questions du mérite et de la performance se rapportent, dans les sociétés démocratiques de masse, au drame de la subjectivité et de l'exigence qui pèse sur l'individu d'être quelqu'un, d'être une personne et d'être soi-même. De même, l'évincement des aléas de la nature et la formalisation des espaces de jeu (le terrain, la patinoire, la piscine, etc.) témoigne certes d'un caractère « ordonné » des sports institutionnalisés, mais il faut ajouter que par-là, la compétition sportive offre le spectacle d'une concurrence parfaite qui résout, sur le plan imaginaire, la tension entre l'égalité formelle des individus

²⁵² Ibid., p. 187.

et leurs inégalités de fait, et à ce titre, le sport contribue effectivement à soutenir, à (re)produire et à redresser l'ordre établi, c'est-à-dire, ici, l'ordre des sociétés démocratiques de masse. Bref, l'ouvrage de Parlebas, tout en identifiant avec justesse certains des rapports qui lient le sport à la société, ne pénètre pas véritablement le phénomène du sport, il lui substitue plutôt un complexe de catégories et de modèles qui fournissent des explications logico-formelles qui tendent à tourner sur elles-mêmes.

3.3 Une pensée qui joue avec elle-même

En fait, la connaissance produite par la théorie mathématique des jeux et par ses ramifications sociologiques relève de ce que Hegel nomme *entendement*, la première figure de la conscience qui accède au domaine de l'intelligibilité. L'entendement, dit-il, tient la réalité du monde perçu (les choses et leurs propriétés) comme un monde d'apparences changeantes, comme un monde de phénomènes en mouvement, ou encore comme un monde constitué d'apparitions phénoménales animées par des forces d'attraction et de répulsion qui leur sont sous-jacentes (dans le sens où, par exemple, le phénomène de l'électricité est ce qui apparaît au travers du jeu des forces négative et positive). Par l'intermédiaire de ce qui apparaît (les phénomènes), l'entendement œuvre à pénétrer ce que la perception tenait pour des choses et leurs propriétés et y découvre les lois qui régissent le jeu des forces qui constituent le monde phénoménal. En tant que l'entendement cherche la vérité intérieure des choses, cela fait naître un monde suprasensible situé en quelque sorte au-dessus du monde perçu. Ce monde suprasensible est le « vrai monde » pour l'entendement, car c'est en lui que les choses perdurent et restent identiques à elles-mêmes sous la forme de lois universelles, alors que le monde perçu des phénomènes, du fait de l'alternance et de l'opposition du jeu des forces qui le constitue, est instable et change constamment. Le monde phénoménal existe donc comme changement continu au dessus duquel le monde suprasensible s'élève et s'édifie en tant que monde des lois durables et objectives. L'entendement est donc un rapport de connaissance qui maintient la séparation sujet-objet et qui, en cela, procède par abstraction, puisque les lois qu'il découvre sont « tirées de » ou « extraites » des apparitions phénoménales à l'intérieur desquelles l'entendement pénètre. Par-là, ces lois se séparent des phénomènes et reposent ainsi dans le royaume tranquille du monde suprasensible dans lequel rien ne bouge, dans lequel les lois et les catégories durent et perdurent.

Cependant, en subsumant les différences phénoménales sous le signe de la loi, c'est-à-dire, en réunissant, par exemple, les phénomènes de la chute des corps et du mouvement des corps célestes sous l'unique loi de l'attraction universelle, l'entendement vide les phénomènes de leurs contenus propres, puisque ce qui est propre au phénomène de la chute des corps par rapport au phénomène de

mouvement céleste est ici aboli par la loi de l'attraction universelle²⁵³. En ce qui nous concerne, on peut dire que, lorsque von Neumann, par exemple, subsume et réduit tous les jeux de stratégie à une série d'invariants comme la maximisation des gains et des préférences et la minimisation des risques de pertes, il réunit sous la même « loi », donc il indifférencie, ce qui du point de vue phénoménal est différent (le jeu d'échecs n'est pas, sur le plan phénoménal, identique au poker). En d'autres termes, le phénomène « jeu de stratégie » est ce qui apparaît au travers d'un jeu de forces : d'un côté, il se trouve une force qui cherche à maximiser une valeur (un gain) et de l'autre côté, une autre force cherche à minimiser cette même valeur²⁵⁴. Par là, les phénomènes que sont le jeu d'échecs et le poker se vident de leurs contenus propres. L'approche axiomatique mise de l'avant par les mathématiciens fait donc naître un monde suprasensible dans lequel les lois durent et perdurent, alors que dans la réalité phénoménale, les jeux (tout comme la société et l'économie) sont différents les uns des autres et changent avec le temps. Ainsi, le jeu ou le mouvement d'opposition des forces de la maximisation-minimalisation auquel correspond, dans le monde phénoménal, une variété de jeux à deux joueurs, se duplique, dans le royaume tranquille des lois, en une formule ou une démonstration mathématique universellement et formellement valable, comme c'est le cas avec le théorème du *minimax*, par exemple. De même, il appert qu'en réunissant les phénomènes de la coopération et de la non-coopération dans le jeu sous le seul signe du postulat de la rationalité, prise comme maximisation des gains et des préférences, ce qui est propre au phénomène de la coopération par rapport au phénomène de la confrontation est aboli par la loi de la maximisation des gains.

L'activité par laquelle l'entendement rend compte de différences qui ne sont pas des différences renvoie, dit Hegel, à ce qu'on appelle *explication*. Mais puisque les différences qu'explique l'entendement ne sont pas *à même la chose même*, mais sont plutôt des différences *pour* l'entendement, l'explication n'explique rien d'autre que l'activité de l'entendement lui-même. L'explication, précise Hegel, est une activité tautologique. Dans les explications qu'il donne, l'entendement se meut en lui-même et s'éprouve en tant que monologue immédiat avec soi-même²⁵⁵.

²⁵³ « [L]a loi est, d'un côté, l'intérieur, ce qui est *en soi*, mais est en même temps à même cet intérieur, le différencié ; le fait, donc, que cette différence soit différence *intérieure* est donnée en ceci que la loi est force *simple*, ou est comme concept de la différence, et donc est une différence du concept. Mais cette différence interne n'échoit encore pour l'instant qu'à l'*entendement* ; et elle n'est pas encore posée *à même la chose même* ». Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, Paris : Aubier, 1991, p. 132.

²⁵⁴ « It is easy to picture *the forces struggling with each other* in such a two person game. The value of $g(x,y)$ is being tugged at from two sides, by S1 who wants to maximize it, and by S2 who wants to minimize it ». J. von Neumann, « On Theory of Games of Strategy », op. cit., p. 21 (je souligne).

²⁵⁵ « Et si dans la pratique de l'explication on éprouve tant d'autosatisfaction, c'est parce que la conscience qu'on y a, pour dire les choses ainsi, dans un monologue immédiat avec soi-même, ne jouit que de soi, semble certes, ce faisant, mener une autre visée, mais ne fait, en réalité, que baguenauder ici et là en la seule compagnie de soi-même ». Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 140.

L'activité de l'explication est un pur formalisme. Ainsi, par exemple, pour expliquer les différences produites dans le monde phénoménal, la théorie mathématique des jeux se rapporte, non pas aux phénomènes comme tels, mais plutôt à ses propres définitions; et en particulier à sa définition de l'action rationnelle, c'est-à-dire la « loi » de la maximisation des gains. À ce titre, les explications des différences phénoménales que propose la théorie mathématique des jeux sont tautologiques et conduisent, dans le cas qui nous concerne, à l'énonciation de fables et à la production de modèles analytiques (pris en tant que variantes de modèles précédents) qui expliquent non pas les jeux en tant que tels (qu'ils soient sociaux, économiques ou autres), mais les différences internes à la loi de l'action rationnelle. En ce sens, le Dilemme du prisonnier n'explique aucun phénomène du monde réel et ne correspond à aucun jeu que l'on pratique effectivement dans la société. Le Dilemme du prisonnier rend plutôt compte d'une distinction interne à la logique de l'action rationnelle et de sa « loi » de la maximisation des gains. C'est donc une pure explication formelle qui ne *comprend* pas le phénomène du jeu : l'entendement, pour reprendre l'expression de Hegel, ne fait que baguenauder avec lui-même. En fait, la « législation » de l'entendement n'arrive pas à saisir le changement en tant que tel, puisque ce n'est pas en référence aux phénomènes eux-mêmes que l'entendement explique les différences qui adviennent au monde. Ainsi, les diverses applications sociologiques de la théorie mathématique des jeux ne font que prolonger les explications tautologiques mises de l'avant par la théorie elle-même, en ce sens que, par exemple, les thèses de Schelling, Bernard, Elster et consorts apparaissent comme des variantes produites à partir des modèles établis par les mathématiciens et les économistes. Et ces variantes ne font que multiplier les catégories analytiques et ne pénètrent jamais réellement les phénomènes, elles ne font que les modéliser. Et ce sont ces modélisations, en leur qualité d'*explications*, qui sont porteuses du mouvement. Dans ce mouvement, les significations s'inversent et se renversent et les catégories se multiplient et se déclinent en diverses variantes, et ce à l'infini.

Ceci dit, pour Hegel, le formalisme par lequel l'activité de l'explication procède contient désormais ce qui manquait au monde des lois, à savoir : le mouvement. Ce qui auparavant n'apparaissait qu'au niveau du phénomène pénètre alors le monde suprasensible. Le processus explicatif de l'entendement, afin de rattacher l'universalité de la loi à la diversité phénoménale, pose la loi comme étant faite de la même manière que la force (dans le sens où la « loi » formulée par le théorème du *minimax*, par exemple, correspond à un jeu des forces opposées, qui correspondent elles-mêmes aux intérêts des joueurs, c'est-à-dire la maximisation des gains et la minimisation des pertes). En faisant ainsi correspondre loi et force, l'entendement a fait passer le mouvement du côté de l'intériorité, et puisque le domaine de l'intériorité est ce que découvre l'entendement, cela signifie que le mouvement se retrouve à même l'entendement. L'expérience que fait l'entendement du changement

donne lieu à un redoublement de la loi : une seconde loi, qui est l'inverse de la première loi, se présente à lui. Cette seconde loi est l'inverse de la première en ce que la première loi se rapportait « à la différence qui perdure dans l'identité constante à soi-même »²⁵⁶ alors que la seconde loi, au contraire, rend compte du « *devenir non-identique de l'identique*, et inversement, [du] *devenir identique du non-identique* »²⁵⁷. Dans le cadre de la théorie mathématique des jeux, cet invertissement de la loi se présente, par exemple, dans le fait que la fable du Dilemme du prisonnier, prise ici comme seconde loi, c'est-à-dire comme loi issue du mouvement interne de l'entendement, montre que ce qui est rationnel n'optimise pas les bénéfices, alors que selon le principe de la première loi telle qu'elle se présente dans le théorème du *minimax*, ce qui est rationnel est ce qui optimise les bénéfices. À la seconde loi qui est l'inverse de la première correspond donc un second monde suprasensible : le « monde inversé ».

En un sens superficiel, dit Hegel, ce second monde suprasensible peut être vu comme le contraire du premier monde, en ce qu'il en aurait l'aspect inverse. Ce qui serait au niveau phénoménal sucré serait *en soi* ou au niveau interne aigre ou encore, ce qui serait en soi une conduite optimale serait pour soi sous-optimal. Mais ce genre d'oppositions (l'interne/l'externe, le suprasensible/le phénoménal) dit Hegel, n'est pas valable ici, puisque le second monde suprasensible inclut en lui l'opposition, c'est-à-dire la chose et son contraire : « il est pour soi le monde inversé, c'est-à-dire le monde inverse de soi-même; il est à la fois lui-même et son contraire au sein d'une seule Unité »²⁵⁸. Selon Gadamer, la notion d'un « monde inversé » renvoie à la fois à l'idée d'un monde *sens dessus dessous* et à l'idée d'un monde perversi ou du moins distordu²⁵⁹. En ce sens et toujours selon Gadamer, le principe de l'inversion et du renversement fonctionne à la manière d'une satire qui, en représentant le monde *sens dessus dessous*, contient à la fois l'endroit et l'envers du monde qu'elle représente, et en ce sens, « l'autre y est immédiatement lui-même présent »²⁶⁰. Par-là, la satire rend compte à la fois d'un idéal de vérité et de sa perversion/inversion. Ainsi, selon Gadamer, la notion de « monde inversé » chez Hegel montre que le processus d'*abs-traction* qui caractérise le premier monde suprasensible distord, voire pervertit le réel. Hegel, selon Gadamer, montre ainsi que la séparation de l'intelligible et du phénoménal est erronée. En s'inversant en lui-même, le monde suprasensible rejoint

²⁵⁶ Ibid., p. 134.

²⁵⁷ Ibid.

²⁵⁸ Ibid., p. 137.

²⁵⁹ H.-G. Gadamer, *Hegel's Dialectic : Five Hermeneutical Studies*, New Haven/Londres : Yale University Press, 1976, p. 48-49.

²⁶⁰ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 137.

le phénomène, en ce que c'est à même le phénomène que la différence est. Le « monde inversé » est donc le vrai monde, puisqu'il a en lui-même la médiation.

Dans la *Phénoménologie de l'esprit*, le concept de « monde inversé » fait office de passage de la conscience naturelle à la conscience de soi. La conscience de soi, y lit-on, est ce qui, à l'infini, se réfléchit soi-même en soi-même, alors que la conscience naturelle, dont l'entendement constitue la forme suprême, n'arrive à réfléchir qu'à partir d'un objet qu'elle maintient à l'extérieur d'elle-même. Mais cette infinité à laquelle le « monde inversé » fait accéder est *pour nous* – nous qui lisons la *Phénoménologie de l'esprit* – et non pour l'entendement, car pour lui, le mouvement de la distinction interne n'est qu'un avènement : « La même chose qui pour lui est objet dans une enveloppe sensible, l'est pour nous dans sa figure essentielle comme concept pur. Cette appréhension de la différence telle qu'elle est en *vérité*, ou encore, l'appréhension de l'infinité en tant que telle, est pour nous »²⁶¹. En fait, précise Hegel, le processus ou le mouvement de l'explication que l'entendement met en œuvre ne fait que la description (vide et formelle) de ce qu'est la conscience de soi, car, dit-il : « Il appert que derrière le soi-disant rideau censé cacher et couvrir l'intérieur, il n'y a rien à voir si *nous* n'allons pas nous-mêmes faire un tour derrière, à la fois pour qu'il y ait vision, et pour qu'il y ait là derrière quelque chose à voir »²⁶².

Afin de surmonter la séparation du phénoménal et de l'intelligible que produit l'entendement, il nous faut quitter le domaine des mathématiques, car la figure du savoir qui succède à l'entendement et dans laquelle la chose et son savoir ne font qu'un est la conscience de soi, et cette dernière n'est pas traduisible mathématiquement. L'infinité à laquelle accède l'entendement au travers du processus explicatif issu du redoublement de la loi et de l'inversion du monde suprasensible, décrit l'activité de la conscience de soi, en ce que la conscience de soi est ce qui se différencie de soi à *même soi-même*. « Je est à la fois le contenu de la relation et l'acte de la relation »²⁶³. La conscience de soi n'est limitée par aucune frontière, aucun objet extérieur ne s'y oppose. Mais la conscience de soi n'est, à ce stade, que pour elle-même : elle ne s'est pas encore posée en son unité avec la conscience de soi en général. En d'autres termes, la conscience de soi advient d'abord en tant qu'abstraction, elle est autoréférentielle : *Je suis Je*. Elle ne se découvre et n'est d'abord certaine d'elle-même qu'en tant qu'individualité, elle se sait égale à elle-même (dans l'expression « je suis je », c'est le « je » qui est et c'est le « je » qui sait : je sais/je suis). Avec la conscience de soi, dit Hegel, nous accédons à la terre

²⁶¹ Ibid., p. 140.

²⁶² Ibid., p. 141.

²⁶³ Ibid., p. 143.

natale de la vérité. Cela signifie que la terre étrangère d'un monde autre (le monde suprasensible) a disparu : la conscience de soi ne cherche pas à pénétrer quelque chose qui lui est extérieure, elle trouve plutôt la vérité en son sein même. Ainsi, l'être-autre (i.e. le *ce qui est* de la certitude sensible, la *chose et ses propriétés* de la perception et le *jeu des forces* de l'entendement) n'est alors que la différence que la conscience de soi a d'elle-même, et en ce sens, la différence, pour la conscience de soi, est abolie en tant qu'être-autre²⁶⁴.

Or, puisque dans le passage de la figure de l'entendement à celle de la conscience de soi est posée l'exigence de tenir ensemble le phénoménal et l'intelligible, je propose maintenant de retourner au phénomène du jeu, car il appert qu'au travers de son développement, la théorie mathématique des jeux a perdu le phénomène du jeu en cours de route. Je rappelle à ce titre que l'impulsion initiale de cette théorie renvoie à un intérêt pour le jeu d'échecs, mais qu'au travers de la multiplications des modèles, des théorèmes et des explications logico-formelles, le jeu en tant que tel a disparu pour laisser place à des fables ou autres scénarios inventés aux seules fins de l'analyse et de la démonstration mathématique, économique ou sociologique. Or, comme on le sait, il existe des fables qui, elles, participent d'un véritable jeu, celui de la représentation théâtrale. Alors que les nombres, les formules et les théorèmes n'appartiennent pas au monde visible des manifestations phénoménales, ils ne relèvent pas de la présence, le théâtre, au contraire, est précisément manifestation et (co)présence visibles : une présence qui se manifeste sur scène et une présence qui prend place dans la salle. Le théâtre est en lui-même un « faire-voir » du mouvement de la reconnaissance par lequel la conscience de soi se réalise, car le théâtre, lui, est présent dans la société, voire : il est présence de la société à elle-même. En d'autres termes, le théâtre se joue dans et par la société, il est à la fois « action de regarder » et « représentation que l'on regarde », il est un « ce qui voit » et un « ce qui est vu », il est présence de la société à elle-même, et par cette présence, la société est en mesure de se *ré-fléchir* elle-même par elle-même. De plus, le théâtre, à la manière du concept hégélien du « monde inversé », contient à la fois le monde social et ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire son retournement tragique et/ou son inversion comique. En un sens, le théâtre vient ici prendre la relève des mathématiques dans la compréhension que l'on se fera du jeu comme phénomène social et comme concept sociologique, car les fables

²⁶⁴ Ce qui est autre n'est qu'un moment différencié de la conscience de soi et donc, cet être-autre ne subsiste pas par lui-même (puisque'il n'a pas d'être). La conscience de soi simple et immédiate est certaine d'elle-même et sait que ce qui se présente à elle comme objet extérieur n'a pas de réalité véritable, car cet objet ne subsiste pas en soi et pour soi (l'objet dépend de la conscience qu'on en a). Pour le « je », tout ce qui existe ce sont des représentations du « je », et donc, la différence entre ce qui est et ce que le « je » se représente n'est pas vraiment une différence. En d'autres termes, la conscience de tout objet est conscience de soi : « moi, j'ai savoir de l'objet comme ce qui est mien (il est ma représentation), j'ai donc, moi, en lui, savoir de moi ». Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III – La philosophie de l'esprit*, Paris : Vrin, 1988, p. 227.

produites pour le théâtre « *font-voir* » des hommes, donc *nous-mêmes*, en action, alors que les fables produites par les mathématiques ne font voir que les mathématiques elles-mêmes. Et dans la mesure où Hegel examine le processus de la reconnaissance du « côté de la non-parité »²⁶⁵, c'est-à-dire sous la forme d'un rapport entre une conscience dominante qui est reconnue (le Maître) et une conscience assujettie ou dominée qui reconnaît (le Valet ou l'Esclave), la pièce *Fin de partie* de Samuel Beckett semble toute désignée pour entreprendre cet examen.

3.4 Partie (presque) finie

Fin de partie de Beckett montre deux hommes qui, dans une chambre sans meuble pourvue de deux petites fenêtres qui donnent sur un monde gris et sans vie rappelant les limbes, attendent que « ça » finisse : « Fini, c'est fini, ça va finir, ça va peut-être finir »²⁶⁶. Quelque chose qui doit arriver à terme est en train de suivre son cours. Hamm, le maître des lieux, un aveugle dont le bas du corps est paralysé, insiste pour occuper le centre de la chambre et ne cesse de réclamer ses calmants, tandis que Clov, le valet, est incapable de s'asseoir et obéit aux divers caprices de Hamm. De plus, Clov s'emploie à « fabriquer de l'ordre », c'est son rêve, et Hamm, quant à lui, tient à réciter ou à déclamer un extrait du roman sur lequel il travaille. La pièce compte deux autres personnages – Nell et Nagg, les géniteurs de Hamm – complètement immobiles puisqu'ils sont tous les deux enfoncés dans des poubelles. Dans *Fin de partie*, l'action est réduite au minimum : « Mais qu'est-ce qui se passe, qu'est-ce qui se passe ? », demande Hamm avec angoisse. « Quelque chose suit son cours », répond Clov²⁶⁷. Et un peu plus loin, Clov demande : « Pourquoi cette comédie, tous les jours ? » et Hamm de répondre : « La routine. On ne sait jamais »²⁶⁸. Quelque chose suit son cours, quelque chose, donc, est en train de se produire, quelque chose, « ici et maintenant », se transforme ou change. Mais les personnages n'arrivent pas à signifier ce quelque chose : « On n'est pas en train de... de... signifier quelque chose ? », demande Hamm. « Signifier ? Nous, signifier ! (*Rire bref.*) Ah elle est bonne », lui répond Clov²⁶⁹. En fait, Hamm et Clov ne font que tergiverser et plaisanter, ils se plaignent et cabotinent, et ils tournent sur eux-mêmes : « Fais-moi faire un petit tour. (*Clov se met derrière le fauteuil et le fait avancer.*) Pas trop vite ! (*Clov fait avancer le fauteuil.*) Fais-moi faire le tour du monde ! (*Clov fait avancer le fauteuil.*) Rase les murs. Puis ramène-moi au centre. (*Clov fait avancer le*

²⁶⁵ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 152.

²⁶⁶ S. Beckett, *Fin de partie*, Paris : Minuit, 1957, p. 15.

²⁶⁷ Ibid., p. 28.

²⁶⁸ Ibid., p. 49.

²⁶⁹ Ibid., p. 49.

fauteuil.) J'étais bien au centre, n'est-ce pas? »²⁷⁰. Bref, quelque chose suit son cours, mais rien ne semble bouger : les personnages sont enfoncés dans le présent, le temps apparaît pour ainsi dire arrêté :

Hamm – Quelle heure est-il?

Clov – La même que d'habitude²⁷¹.

Quelque chose est en cours, mais le temps est arrêté. Comme le suggère le titre même de la pièce, ce quelque chose est un jeu, une partie qui est en cours et qui est sur le point de finir. En ce sens, la première réplique de Hamm est : « A – (*bâillements*) – à moi. (*Un temps*.) De jouer »²⁷². Et lors de son monologue final, Hamm dit à nouveau : « A moi (*Un temps*.) De jouer ». Mais, à ce moment, il a accepté la défaite : « Vieille fin de partie perdue, finir de perdre »²⁷³. La *partie* a assez duré, la fin, qui est attendue depuis le tout début, est enfin venue (ou presque).

Mais à quoi jouent Hamm et Clov? Quelle est cette *partie* qui n'en finit plus de finir? En tant que Beckett traduit le titre de sa pièce par *Endgame* et non par « End of the Game », et que le mot *endgame* est spécifique au lexique des échecs, cela autorise d'avancer que Hamm et Clov se livrent à une partie d'échecs. Ainsi, tout comme la théorie mathématique des jeux, *Fin de partie* prend son essor à partir d'un intérêt pour le jeu d'échecs, mais, comme nous allons le voir à l'instant, le traitement que fait cette œuvre du jeu d'échecs fait apparaître les médiations constitutives de la conscience de soi – le *désir* et la *reconnaissance* –, médiations que les mathématiques ne peuvent pas traduire dans leur langage axiomatique. Mais plus précisément, *Fin de partie*, selon Deirdre Bair, biographe de Beckett, ferait écho au livre d'échecs – *L'opposition et les cases conjuguées sont réconciliées* – que Marcel Duchamp, en collaboration avec Vitaly Halberstadt, a publié en 1932. D'ailleurs, Beckett aurait fréquenté Duchamp à Paris dans les années 1930, tous deux partageant la passion des échecs²⁷⁴.

Dans leur livre, Duchamp et Halberstadt traitent d'un problème de fin de partie fort particulier et plutôt rare. Comme l'indique Duchamp lui-même dans ses entretiens avec Pierre Cabanne : « les fins de parties sur lesquelles cela se joue [i.e. les cases conjuguées] n'intéressent aucun joueur d'échecs [...] Ce sont des problèmes de fins de parties possibles, mais si rares qu'ils sont presque utopiques »²⁷⁵. Ces problèmes renvoient, plus largement, à ce que l'on a coutume d'appeler des finales de pions (finale au cours de laquelle il ne reste que les deux rois et quelques pions sur l'échiquier). Mais la

²⁷⁰ Ibid., p. 41.

²⁷¹ Ibid., p. 18.

²⁷² Ibid., p. 16.

²⁷³ Ibid., p. 110.

²⁷⁴ D. Bair, *Samuel Beckett*, Paris : Fayard, 1979, p. 416-425.

²⁷⁵ P. Cabanne, *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris : Pierre Belfond, 1967, p. 145-146.

particularité des finales analysées par les auteurs tient au fait que seuls les rois sont encore mobiles; les pions sont bloqués et ne peuvent plus avancer. On voit donc que dans ce type de situation, comme dans *Fin de partie* de Beckett, presque plus rien ne bouge, puisque les rois ne peuvent avancer que d'une seule case à la fois. Quelque chose suit son cours, mais cela se passe lentement : la partie s'éternise, le temps s'arrête.

La solution mise à jour par Duchamp et Halberstadt pour régler ce problème ne renvoie ni à des calculs de probabilités ni à l'identification de stratégies *maximin* ou *minimax*. La solution découverte par Duchamp et Halberstadt relève plutôt de la géométrie et consiste en l'identification de formes correspondantes et symétriques entre les domaines respectifs de chacun des rois. Ainsi, plutôt que de calculer des valeurs numériques afin de jouer le meilleur coup possible, il s'agit d'imaginer une ligne transversale séparant les deux domaines et de rabattre, à partir de cette ligne, un des domaines sur l'autre. Par-là, une symétrie de figures ou de formes entre les deux domaines ainsi qu'une synchronisation des mouvements des rois sont créées, et cela permet d'identifier les cases que les joueurs doivent occuper afin de préserver l'avantage. La parenté entre le livre de Duchamp et la pièce de Beckett a conduit Andrew Hugill à interpréter le rôle de Hamm comme celui d'un roi qui ne fait que retarder la défaite. En d'autres termes, Hamm, selon Hugill, n'aurait pas compris la géométrie duchampienne. D'ailleurs, Hamm est aveugle et paralysé des jambes, il ne voit pas ce qui se passe sur l'« échiquier » et ne peut se déplacer par lui-même, alors que Clov, qui certes ne voit pas bien et titube, arrive tout de même à voir et à se déplacer. Mais pour conclure la partie, il faut que Hamm soit dans la position adéquate. En d'autres termes, le coup final que Clov doit porter à Hamm dépend de la position que jouera Hamm, car, comme en témoigne sa première réplique – « A – (*bâillements*) – à moi. (*Un temps*) De jouer » – c'est Hamm qui a le trait, c'est à lui de jouer, et en ce sens, toute la pièce ne serait que l'attente de ce coup final. À la fin du drame, au moment où Hamm a accepté la défaite – « Vieille fin de partie perdue, finir de perdre » – Clov, qui est aux côtés de Hamm, reste immobile jusqu'à la toute fin, comme si, selon Hugill, il avait mis Hamm en échec et mat²⁷⁶. Pour ma part, je ne crois

²⁷⁶ A. Hugill, « Beckett, Duchamp and Chess in the 1930s ». *Samuel-Beckett.net/hugill.html*. Soulignons qu'en 1967, lors d'une production de *Fin de partie*, Beckett, aurait dit au comédien jouant le rôle de Hamm : « Hamm est un roi dans cette partie d'échecs perdue dès le début. D'entrée, il sait qu'il fait des coups tonitruants mais dépourvus de sens. Maintenant, à la fin, il fait quelques coups absurdes, comme n'en ferait qu'un mauvais joueur d'échecs. Un bon joueur aurait renoncé depuis belle lurette. Hamm essaie uniquement de retarder l'issue inévitable. Chacun de ses gestes est l'un des derniers coups inutiles qui retardent la fin. Il joue mal » (Cité par D. Bair, op. cit., p. 420). Ceci dit, Hugill n'est pas le seul à avoir interprété *Fin de partie* à l'aune du jeu d'échecs. Dans un article datant de 1959, Richard Eastman suggère que Clov et Hamm sont des pièces d'une partie d'échecs. Mais ici, Hamm et Clov appartiendraient au même camp (Hamm serait le roi et Clov un pion) et s'opposeraient à Nell et Nagg (R. Eastman, « The Strategy of Samuel Beckett's Endgame », *Modern Drama*, Vol. II, no 1, mai 1959, p. 36-44). De même, Hugh Kenner suggère que Hamm est à la fois un roi et joueur d'échecs qui aurait sacrifié toutes ses pièces à l'exception de Clov qui, du fait de sa démarche oblique, serait un cavalier.

cependant pas qu'il y ait de vainqueur dans cette partie perdue d'avance. L'écriture de Beckett et sa recherche de l'irréductible apparaît plutôt comme une impasse, un pat. C'est plutôt en référence aux éléments de symétrie, de correspondance et de synchronisation que *Fin de partie*, selon la perspective ici adoptée, fait écho au livre de Duchamp et Halberstadt, car comme l'affirme Beckett lui-même, « Il n'y a pas de hasards dans *Fin de partie*. Tout est basé sur l'analogie et la répétition »²⁷⁷. À chaque réplique correspond une contre-réplique. À chaque coup porté dans le registre du tragique correspond un contre-coup comique : « La pièce, précise-t-il, est pleine d'échos ; ils se répondent les uns aux autres »²⁷⁸.

Dans la mesure où l'œuvre de Beckett intègre, à partir du livre de Duchamp et Halberstadt, des éléments de symétrie ou d'analogie relevant du domaine de la géométrie, cela signifie, entre autres choses, que cette pièce de théâtre comporte une part de mathématiques (puisque la géométrie appartient aux mathématiques). Mais alors que l'interprétation strictement mathématique du jeu d'échecs est un rapport d'objectivation à sens unique qui relève du domaine de l'entendement et donc qui produit un savoir de l'objet qui reste extérieur à lui, *Fin de partie* de Beckett relève plutôt de la conscience de soi en ce que, d'une manière similaire au jeu d'échecs, le petit jeu de coups et de contres-coups, cet échange désespéré et désespérant dans lequel se sont engagés Hamm et Clov, apparaît comme un combat à mort :

Hamm – Pourquoi ne me tues-tu pas ?

Clov – Je ne connais pas la combinaison du buffet.

Et, un peu plus loin :

Clov – Si je pouvais le tuer je mourrais content²⁷⁹.

Pour être reconnu, pour acquérir une véritable autonomie et une réelle liberté, c'est-à-dire devenir un soi libre, il est nécessaire pour les consciences de soi qu'elles mettent en jeu ou en danger la vie même de leur être-là immédiat et particulier²⁸⁰. En d'autres termes, la conscience de soi, en cherchant à faire

De plus, dans cette perspective Nell et Nagg seraient des pions hors-jeu, des pions qui ont été pris et que l'on dispose à côté de l'échiquier. (H. Kenner, « Life in the Box », In B. G. Chevigny (dir.), *Twentieth Century Interpretations of Endgame*, Englewood Cliffs : Prentice-Hall Inc., 1969, p. 53-60).

²⁷⁷ Beckett cité par Deirdre Bair, op. cit., p. 420.

²⁷⁸ Beckett cité par J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999, p. 697.

²⁷⁹ S. Beckett, *Fin de partie*, op. cit., p. 22 ; p. 43.

²⁸⁰ « L'individu qui n'a pas mis sa vie en jeu peut, certes, être reconnu comme *personne*; mais il n'est pas parvenu à la vérité de cette reconnaissance, comme étant celle d'une conscience de soi autonome ». Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 153. En d'autres termes, Hegel affirme qu'un individu peut être reconnu légalement comme une personne, mais cela ne suffit pas à le faire accéder à la liberté et l'autonomie.

la preuve qu'elle est un pur être pour soi, doit supprimer l'autonomie de l'autre conscience de soi en mettant sa propre vie naturelle (corporelle) en jeu; pour accéder à la véritable autonomie, elle doit s'élever au-dessus de la singularité de son existence immédiate ainsi que celle de l'autre²⁸¹. Ainsi, et comme le dit Hegel : « Nous voyons se répéter dans ce mouvement le procès qui s'était présenté comme jeu des forces, mais dans la conscience. Ce qui dans le premier cas était pour nous, est ici pour les extrêmes eux-mêmes »²⁸². Ce que l'activité de l'entendement (ou encore le jeu des mathématiques) conçoit comme un « jeu de forces » régissant de l'intérieur le phénomène du jeu d'échecs et se déployant, sous la forme de lois, à l'intérieur de la conscience, se retrouve dans le mouvement de la reconnaissance entre deux consciences de soi (une conscience de soi prise comme « force dominante » et une autre comme « force dominée »). En d'autres termes, le mouvement d'attraction et de répulsion du jeu des forces apparaît, dans *Fin de partie*, pour les personnages eux-mêmes :

Clov – Vous voulez donc tous que je vous quitte?

Hamm – Bien sûr.

Clov – Alors je vous quitterai.

Hamm – Tu ne peux pas nous quitter.

Clov – Alors je ne vous quitterai pas.

Hamm – Tu n'as qu'à nous achever. (*Un temps.*) Je te donne la combinaison du buffet si tu jures de m'achever.

Clov – Je ne pourrais pas t'achever.

Hamm – Alors tu ne m'achèveras pas²⁸³.

Bref, le jeu des forces se transpose ici en une lutte pour la reconnaissance. En d'autres termes, le jeu d'échecs, tel qu'il apparaît dans cette œuvre, peut être compris comme une transposition ludique et symbolique de la lutte pour la reconnaissance. Ainsi, en tant que Hamm et Clov apparaissent comme deux joueurs d'échecs ou plutôt comme les deux rois d'un jeu d'échecs, on peut dire que, bien qu'ils soient engagés dans un combat à mort, ils dépendent l'un de l'autre pour exister :

Hamm – Je ne te donnerai plus rien à manger.

Clov – Alors nous mourrons.

Hamm – Je te donnerai juste assez pour t'empêcher de mourir. Tu auras tout le temps faim.

Clov – Alors nous ne mourrons pas²⁸⁴.

²⁸¹ « [M]oi, je ne peux pas me savoir dans l'autre comme moi-même, pour autant que l'autre est, pour moi, un autre être-là immédiat; je suis, pour cette raison, dirigé vers la suppression de cette immédiateté qui est la sienne. Tout autant, je ne peux pas, moi, être reconnu en tant qu'[un] immédiat, mais seulement dans la mesure où, moi, je supprime en moi-même l'immédiateté et par là donne un être-là à ma liberté ». Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III – La philosophie de l'esprit*, op. cit., p. 230.

²⁸² Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 151.

²⁸³ S. Beckett, *Fin de partie*, op. cit., p. 55.

²⁸⁴ Ibid., p. 20.

Selon la dialectique de la domination-servitude développée par Hegel, le maître et l'esclave ne sont pas des égaux : la conscience de soi du maître est un « pour soi » (un « moi »), car le valet ou l'esclave, qui a tremblé devant la mort et a renoncé à sa propre autonomie, reconnaît l'autonomie du maître et se soumet à lui, confirmant ainsi la certitude de soi du maître. La conscience de soi du valet s'abolit donc en tant qu'être pour soi, puisque le valet n'existe que pour le maître, n'existe que parce que le maître l'a épargné. Mais si le maître a épargné le valet, c'est qu'il en a besoin, son existence, non seulement physique, mais aussi psychique, en dépend :

Clov – Je te quitte.

Hamm – Non!

Clov – À quoi est-ce que je sers?

Hamm – À me donner la réplique²⁸⁵.

En fait, l'exposé de la dialectique domination-servitude montre que le maître jouit des choses de la vie par l'intermédiaire du (travail du) valet. À ce titre, le maître apparaît comme un consommateur-jouisseur. Dans *Fin de partie*, Hamm est fondamentalement un consommateur de calmants (mais dans ce monde sans vie, il ne reste malheureusement plus de calmants...). L'esclave ou le valet, quant à lui, est un travailleur, il s'active pour satisfaire les désirs du maître, mais, en ce qui concerne la pièce de Beckett, Clov ne sait plus pourquoi il obéit au maître :

Clov – Fais ceci, fais cela, et je le fais. Je ne refuse jamais. Pourquoi?

Hamm – Tu ne peux pas²⁸⁶.

Le maître et le valet sont interdépendants, mais le maître, dit Hegel, n'obtient la vérité de la certitude de soi-même qu'au travers de la reconnaissance que lui accorde une conscience de soi inessentielle, une conscience de soi qui a renoncé à son autonomie, c'est-à-dire la conscience de soi du valet. Cela implique que la véritable autonomie se situe du côté de la conscience servile, car dans le service ou plutôt le travail, la conscience de soi parvient à elle-même, puisque par son activité, elle façonne le monde de la vie qui, autrement, n'est qu'évanescence, changement continu. Dans le travail du valet, la conscience de soi s'objective et le monde prend forme et perdure. Bref, en façonnant le monde, l'esclave se façonne lui-même. Dans *Fin de partie*, Clov, la conscience servile, aime l'ordre, il essaie même de « fabriquer un peu d'ordre »²⁸⁷. Hamm, quant à lui, est dépourvu de moyens, il fait

²⁸⁵ Ibid., p. 79-80.

²⁸⁶ Ibid., p. 61.

²⁸⁷ Ibid., p. 79.

d'ailleurs la confidence suivante : « Absent, toujours. Tout s'est fait sans moi. Je ne sais pas ce qui s'est passé. (*Un temps.*) Tu sais ce qui s'est passé, toi? (*Un temps.*) Clov! »²⁸⁸.

La partie est presque finie, Hamm a renoncé, il a, comme il le dit lui-même, *fini de perdre*. La vérité respective des rôles des personnages – le maître et le valet, Hamm et Clov – est sur le point de s'inverser. Ainsi, lorsque, pour la seconde fois, Clov s'interroge sur sa servitude – « Pourquoi je t'obéis toujours. Peux-tu m'expliquer ça? » – Hamm lui répond que c'est peut-être par pitié²⁸⁹. À partir de ce moment, Clov cesse (ou presque) d'obéir à Hamm, et en ce sens, on peut dire que cette pitié du valet à l'égard du maître témoigne du fait que c'est la conscience servile qui a ménagé la conscience dominante, ou encore, que la conscience de soi du valet s'est avérée supérieure à la conscience de soi du maître : le travail de Clov l'a emporté sur la jouissance de Hamm. En se libérant, Clov devient l'égal de Hamm. Et en devenant des égaux, le caractère réciproque de leur relation se révèle pleinement : Hamm et de Clov sont interdépendants, ils forment un « nous » qui est un « je » et un « je » qui est un « nous », dirait Hegel²⁹⁰. D'ailleurs, alors que Clov est sur le point de « gagner la sortie », Hamm l'interpelle pour le remercier. Clov lui répond en lui disant que c'est lui qui le remerciait, ce à quoi Hamm rétorque : « C'est nous qui nous remercions »²⁹¹.

Selon la dialectique domination-servitude, après avoir fait successivement les expériences de la peur de la mort, du service et de la formation/façonnement, le valet ou l'esclave réalise l'universalité de la conscience de soi, c'est-à-dire qu'il accède à la liberté intérieure. Mais dans le monde sans vie et dépourvu de sens de *Fin de partie*, « être libre » conduit à l'aveuglement et l'immobilisme :

Un jour tu seras aveugle. Comme moi. Tu seras assis quelque part, petit plein perdu dans le vide, pour toujours, dans le noir. Comme moi. (*Un temps.*) Un jour tu te diras, Je suis fatigué, je vais m'asseoir, et tu iras t'asseoir. Puis, tu te diras, J'ai faim, je vais me lever et me faire à

²⁸⁸ Ibid., p. 98.

²⁸⁹ Ibid., p. 99.

²⁹⁰ Dans sa forme simple et immédiate, la conscience de soi, qui est conscience désirante, n'est certaine d'elle-même qu'en tant qu'individualité, elle ne s'est pas encore véritablement réalisée. Ce qui est vivant, ce qui possède la structure de la vie, c'est l'espèce ou le genre et non l'individu. La « chose » individuelle vivante n'existe donc pas en tant qu'individu, elle existe plutôt en tant que modalité par laquelle l'espèce ou le genre auquel elle appartient se préserve, car c'est l'espèce ou le genre qui, dans son devenir ou dans sa fluidité infinie, est identique à lui-même tout en étant composé d'individualités différentes les unes des autres. L'identité structurelle entre le processus du vivant et la conscience de soi fait voir que la conscience de soi n'est pas une individuation du type *je suis je*, cette identité montre plutôt que la vérité de la conscience de soi est d'être un « je » qui est un « nous » et un « nous » qui est un « je ». Mais cette identité de la vie et de la conscience de soi apparaît *pour nous*, nous qui lisons la *Phénoménologie de l'esprit*. Pour que la conscience de soi accède à un tel savoir de soi-même, elle doit s'engager dans le processus de la reconnaissance avec une autre conscience de soi. En d'autres termes, la conscience de soi n'est possible que dans son dédoublement.

²⁹¹ Ibid., p. 109.

manger. [...] Mais tu ne te lèveras pas et tu ne te feras pas à manger. [...] L'infini du vide sera autour de toi, [...] tu y seras comme un petit gravier au milieu de la steppe²⁹².

Ainsi, bien qu'il prétende *gagner la sortie*, Clov reste immobile et silencieux auprès de Hamm. La conduite de Clov, pourrait-on dire, paraît incertaine. Il fait en quelque sorte figure d'un individu incertain, dirait Ehrenberg, et cette incertitude ou ce sentiment d'insuffisance fait en sorte qu'il cherche à « mieux » s'éprouver, comme en témoigne son dernier soliloque :

Je me dis – quelquefois, Clov, il faut que tu arrives à souffrir mieux que ça, si tu veux qu'on se lasse de te punir – un jour. Je me dis – quelquefois, Clov, il faut que tu sois là mieux que ça, si tu veux qu'on te laisse partir – un jour. Mais je me sens trop vieux, et trop loin, pour pouvoir former de nouvelles habitudes. Bon ça ne finira donc jamais. (*un temps*.) Puis un jour, soudain, ça finit, ça change, je ne comprends pas, ça meurt, ou c'est moi, je ne comprends pas, ça non plus²⁹³.

L'attitude de Clov, son entêtement à rester auprès de Hamm, peut également se comprendre comme un désir de la vie, car dehors c'est la mort. Plus largement, dans un « ici et maintenant » dépourvu de sens, Hamm et Clov apparaissent comme des « figures, personnages autonomes, consciences abîmées dans l'être de la vie »²⁹⁴. En d'autres termes, la recherche de l'irréductible que Beckett entreprend dans *Fin de partie* conduit à la découverte d'un « increvable désir »²⁹⁵. C'est d'ailleurs d'abord sous la forme du désir que la conscience de soi s'apparaît à elle-même et qu'elle entame véritablement son développement. La conscience de soi confirme son savoir d'elle-même dans l'objet qu'elle désire. En d'autres termes, la première médiation par laquelle la conscience de soi se produit elle-même (ou s'engendre) est le désir. Sous ce rapport, dit Hegel, la conscience de soi intuitionne dans l'objet de son désir (dans ce qui est autre) son propre manque. Elle voit ainsi dans l'objet quelque chose qui lui fait défaut mais qu'elle considère comme lui appartenant en propre, car elle ne connaît immédiatement qu'elle-même et elle tient l'autre comme quelque chose de nul ou d'inessentiel. En satisfaisant son désir et en abolissant ainsi la contradiction, la conscience de soi abolit l'objet en tant qu'être-autre et le pose subjectivement, c'est-à-dire en elle-même. Mais le désir est destructeur, puisque dans sa satisfaction, l'objet est aboli, et de cette abolition renaît le manque. Dans la résurgence du manque, le désir se *réengendre* et poursuit son activité de consommation destructrice. Dans la satisfaction du désir, la conscience de soi s'éprouve, mais puisqu'elle y détruit l'objet, rien ne dure pour elle, elle n'est qu'un sentiment passager de soi. Elle a donc besoin d'un objet qui se maintient *par lui-même et en lui-même* face à elle, un objet autonome, c'est-à-dire une autre

²⁹² Ibid., p. 53.

²⁹³ Ibid., p. 108.

²⁹⁴ Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, op. cit., p. 152.

²⁹⁵ L'expression est d'Alain Badiou, *Beckett. L'increvable désir*, Paris : Hachette, 1995.

conscience de soi. L'impulsion du désir doit être dépassée et subsumée en un rapport de reconnaissance réciproque entre des consciences de soi.

Hamm et Clov ne sont libres de (presque) rien, ils sont enfoncés dans le présent, mais ce présent est un monde absurde, et malgré cette absurdité, ils persistent à « jouer », ils résistent à l'anéantissement total, ils repoussent l'inévitable fin (l'impossible fin) et continuent de parler. Mais tout a déjà été dit, leurs paroles ne sont plus qu'échos : « Ah les vieilles questions, les vieilles réponses, il n'y a que ça »²⁹⁶. Dans un monde qui ne fait pas sens, un monde dépourvu de *raison*, la seule liberté des personnages consiste à tergiverser en parlant de soi et en se répétant les mêmes histoires, mais dans la répétition, quelque chose change : « comme la bonne histoire qu'on nous raconte trop souvent, nous la trouvons toujours bonne, mais nous n'en rions plus »²⁹⁷.

Dans *Fin de partie*, le processus de la reconnaissance conduit donc à la résurgence du désir, d'un increvable désir. Or, ce désir me paraît correspondre aux désirs respectifs de Narcisse – désir de soi-même – et d'Écho – désir de l'Autre²⁹⁸. Hamm et Clov formeraient en ce sens une version beckettienne du couple Narcisse-Écho. À cet égard, il me semble que la pose finale qu'adoptent Clov et Hamm au terme du drame n'est pas sans rappeler la posture d'Écho assistant à la mort de Narcisse. D'ailleurs, lors du monologue d'introduction, Clov, qui attend que « ça » finisse, indique comme Krapp dans *La dernière bande* et comme Écho qui se laisse dépérir et dont les os deviennent pierre et poussière, qu'il est en passe de n'être qu'un petit tas de grains : « Fini, c'est fini, ça va finir, ça va peut-être finir. (*Un temps.*) Les grains s'ajoutent aux grains, un à un, et un jour, soudain, c'est un tas, l'impossible tas. (*Un temps.*) On ne peut plus me punir »²⁹⁹. De plus, Clov, comme Écho, est privé de l'initiative de la parole et ne fait que donner la réplique à Hamm. Et même, il ne peut que répéter les mots qu'il a déjà entendus et que Hamm lui a appris : « J'emploie les mots que tu m'as appris. S'ils ne veulent plus rien dire, apprends-m'en d'autres. Ou laisse moi me taire »³⁰⁰. Bref, Clov, comme Écho, emprunte la parole de son autre : Hamm/Narcisse. Hamm, comme Narcisse, se désire lui-même. Et ce désir narcissique, comme chez Krapp dans *La dernière bande*, se manifeste, d'une part, au travers de l'usage, ou du moins du désir de l'usage, de narcotiques (calmants chez Hamm ou alcool chez Krapp). D'ailleurs de toutes les répétitions que l'on retrouve dans *Fin de partie*, la demande de calmants de

²⁹⁶ S. Beckett, *Fin de partie*, op. cit., p. 56.

²⁹⁷ Ibid., p. 34.

²⁹⁸ Je fais ici à nouveau allusion à la figure de la conscience de soi échoïstique développée par J.-F. Côté dans *Triangle d'Hermès* (Bruxelles : La Lettre volée, 2003).

²⁹⁹ S. Beckett, *Fin de partie*, op. cit., p. 15-16.

³⁰⁰ Ibid., p. 62.

Hamm est la plus fréquente (elle revient à six reprises). D'autre part, Hamm, qui vient à peine de se réveiller, désire se rendormir pour pouvoir faire l'amour, aller dans les bois, courir, s'enfuir, etc. Hamm, en sa qualité d'estropié apathique, recherche peut-être ainsi à se procurer une *sensation de soi*. De plus, Hamm, comme on l'a dit, veut absolument occuper le centre, voire : comme un enfant ou comme une « diva », il veut qu'on s'occupe de lui, il veut être le centre d'attention. D'ailleurs, il réclame l'attention afin qu'on l'écoute réciter des extraits du roman sur lequel il travaille et ce roman est, semble-t-il, autobiographique. Ainsi, comme Krapp, Hamm veut être quelqu'un, mais il est en passe de disparaître, il n'est qu'un écrivain raté, un auteur qui n'a pas obtenu la *reconnaissance*.

Ceci dit, Hamm est aveugle, il ne peut, comme Narcisse, contempler du regard son reflet. Mais c'est vers nous, le public, qu'il est tourné. Et nous, nous le voyons et au travers de lui nous nous voyons. Ainsi, comme avec *Catastrophe*, Beckett se joue du public. *Fin de partie*, comme *Catastrophe*, remet en question à la fois le plaisir du spectateur et le pouvoir du théâtre de faire illusion et de susciter de l'émotion : « Rien n'est plus drôle que le malheur »³⁰¹. Ce qui, du point de vue de la salle, paraît comique, est, du point de vue de la scène, tragique. Mais alors que nous prenons plaisir à « assister à » l'interminable fin de Hamm et Clov, le dernier tableau de la pièce, comme le regard de « P » qui nous fixe au terme de *Catastrophe*, nous implique dans l'œuvre : c'est pour nous que Clov et Hamm jouent, c'est pour nous qu'il y a catastrophe, c'est pour nous que cette partie n'en finit plus de finir. Mais Hamm-Narcisse étant privé de la capacité de voir, c'est nous, le public narcissique, qui voyons notre propre dépérissement. Nous sommes les véritables estropiés apathiques du théâtre beckettien : *comme Narcisse, nous contemplons notre propre reflet, mais ce que nous entendons, c'est l'écho de la blessure que nous nous infligeons*.

Ainsi, la lutte pour la reconnaissance nous concerne en tant que public, car le véritable jeu dont il est question dans *Fin de partie* est le jeu de la représentation théâtrale, et ce dernier s'adresse à nous : « Je vois... une foule en délire », affirme Clov en fixant le public à l'aide d'une lunette à longue-vue³⁰². Or, non seulement cette œuvre s'adresse-t-elle à nous mais, de plus, elle joue contre nous. Comme l'affirme James Acheson, *Fin de partie* se joue au fond de nous, le public, car cette œuvre cherche à déjouer notre compréhension et notre capacité de faire sens en mettant sens dessus dessous les divers éléments en jeu, c'est-à-dire l'action, les personnages, les dialogues, la chute comique, le retournement tragique, etc.³⁰³. Il nous revient donc à nous, le public, de jouer

³⁰¹ Ibid., p. 33.

³⁰² Ibid., p. 45.

³⁰³ J. Acheson, « Chess with the Audience: Samuel Beckett's Endgame », In Patrick A. McCarthy (dir.), *Critical Essays on Samuel Beckett*, Boston : G.K. Hall and Co., 1986, p. 181-192.

adéquatement le jeu, et de faire ainsi l'expérience de la raison ou de la vérité du jeu. Hamm et Clov jouent en un sens à être des personnages, et ces personnages demandent qu'on les reconnaisse en tant que personnages. D'ailleurs, et comme le souligne Antony Easthope : « *Endgame* contains a consciousness of itself as a theatrical performance generated according to the conventions of that form [...] The verbal surface of *Endgame* is aware of itself as being organized in accordance with the conventions governing conversation and stage dialogue »³⁰⁴. La raison de cette *Fin de partie* prend en ce sens corps du côté du public, car du côté de la scène, le jeu n'est qu'illusion (une illusion consciente d'elle-même, mais une illusion tout de même) et le monde paraît sans raison, le temps s'est arrêté et les mots se sont vidés de leur sens. En tant que nous avons, en toute liberté, pris part au jeu en assistant à cette pièce, il nous revient à nous d'en faire sens. La raison de la conscience de soi narcissique-échoïstique mise en scène dans cette œuvre de Beckett renvoie à notre condition et à notre drame : celui de devoir jouer notre rôle et de bien le jouer au risque d'être mis en échec et de ne plus pouvoir ni bouger, ni désirer, ni sentir, ni signifier; bref, au risque de n'être rien ou de n'être personne.

Conclusion

Lorsque Hegel affirme que la vérité ou la *raison* de la conscience de soi est d'être un « je » qui est un « nous » et un « nous » qui est un « je », cela signifie que la conscience de soi n'est *en soi et pour soi* qu'en tant qu'elle est reconnue comme conscience de soi par une autre conscience de soi, voire : qu'en tant qu'elle est (déjà) impliquée dans un rapport d'échange réciproque avec autrui, c'est-à-dire un rapport social. La réciprocité est nécessaire au processus de la reconnaissance. L'expérience de la conscience de soi se déploie en ce sens sur la scène du social, c'est-à-dire en la *présence* d'autrui (et d'Autrui) : le processus de la reconnaissance se joue en société, il est *co-présence* (i.e. présence conjointe et réciproque des individus). Ainsi, ce qui relève de la raison – l'action rationnelle – ne se réduit pas à la rationalité telle que la définissent les tenants de la théorie mathématique des jeux, c'est-à-dire la maximisation des gains et/ou des préférences. La raison renvoie plus largement à la pleine réalisation de la conscience de soi, et donc elle inclut, en les dépassant le désir de l'autre et la demande de reconnaissance. Agir rationnellement ne se résume pas à procéder à des calculs, agir rationnellement c'est aussi et peut-être d'abord agir de manière raisonnable et avec mesure. Le jeu tout comme la sociabilité, pourrait-on dire en faisant référence à Simmel, renvoie au *désir* et à la *volonté* d'être *avec*, pour ou contre les autres. Ainsi, dans le jeu, l'agir des participants n'est pas déterminé uniquement par la maximisation immédiate des gains. Le joueur prend également part au jeu en s'y investissant

³⁰⁴ A. Easthope, « Hamm, Clov, and Dramatic Method in *Endgame* », In B. G. Chevigny (dir.), *Twentieth Century Interpretations of Endgame*, Englewood Cliffs : Prentice-Hall Inc., 1969, p. 61-70 (p. 66-67 pour la citation).

émotionnellement. Ainsi dans le jeu, il devient rationnel de libérer les émotions tout en les contenant normativement, c'est-à-dire en fonction de la reconnaissance de l'autre et de l'Autre. Or, en reliant le désir à la raison, il appert que le jeu contribue à la formation du soi. Dans le jeu, comme nous le verrons dans le chapitre suivant, le soi se façonne au travers de la ressaisie du plaisir et des émotions qu'opèrent l'imagination et la capacité humaine de représentation symbolique qui, elles-mêmes, prennent corps dans la pratique au travers de la mise en œuvre des styles de jeu que développent ou qu'empruntent les joueurs.

DEUXIÈME PARTIE

HERMÉNEUTIQUE ET DIALECTIQUE DU JEU

CHAPITRE IV

LE JEU DANS SON MOMENT SUBJECTIF

L'examen du concept de jeu dans le discours sociologique a permis, entre autres choses, de mettre à jour la capacité formatrice du jeu. Cette dernière s'est révélée dès le premier chapitre lorsque nous avons abordé la pensée de G.H. Mead, pour qui le jeu contribue fondamentalement à l'émergence et à la constitution, c'est-à-dire à la formation, de la conscience de soi et de la personnalité. D'ailleurs, à la fin du XIXe siècle, Mead participe à la fondation d'une école expérimentale que John et Alice Dewey ont mis sur pied. Pour les Dewey, le *Laboratory School* permet notamment d'explorer une nouvelle pédagogie fondée sur le jeu. Et pour Mead, cet engagement le mène à saisir le jeu comme une activité fondamentale au travers de laquelle l'enfant se développe en tant que « soi » en apprenant à coordonner ses propres actes en fonction de l'action des autres³⁰⁵. Ceci dit, l'intérêt de Mead pour le jeu dépasse largement les seules visées pratiques de sa participation à la réforme pédagogique. Comme on l'a vu, il recourt au concept de jeu afin de montrer le caractère social du soi et de l'esprit. Ainsi, depuis le jeu libre (*play*) des jeunes enfants jusqu'aux performances artistiques/médiatiques en passant par le jeu réglementé (*game*), Mead montre que le jeu est une structure fondamentale au sein de laquelle l'intelligence réflexive de l'homme se constitue, s'exerce et s'aiguise. Bref, le jeu ne laisse pas le soi intact ou inchangé, il est, ai-je avancé au deuxième chapitre, *Bildung*, c'est-à-dire qu'il forme l'individu en l'arrachant de la sensation immédiate de son « quant à soi » et lui permet ainsi d'acquérir et de développer une conscience de soi en adoptant les points de vue d'autrui et d'Autrui³⁰⁶. De plus, non seulement le jeu participe-t-il à la formation du soi, mais en retour, le jeu, au travers de sa pratique

³⁰⁵ Ce qu'on qualifie généralement de « pédagogie par le jeu » émerge, en fait, dès le début du XIXe siècle. Parmi les pionniers de cette réforme, on retrouve le Suisse Johann Heinrich Pestalozzi pour qui l'éducation est davantage une affaire de cœur qu'une affaire de raison. L'école apparaît ainsi comme une grande famille qui œuvre à éduquer les masses, à démocratiser la « bonne éducation » et les « bonnes manières ». De même, pour l'Allemand Friedrich Fröbel, inventeur des jeux pédagogiques et fondateur des premiers jardins d'enfants, le but de l'éducation, qui doit susciter joie et paix chez l'enfant, est la réalisation de soi. Ce mouvement de réforme apparaît cependant comme un nuisance aux yeux de Hegel. Pour ce dernier, la pédagogie par le jeu « perturbe et souille » le besoin de formation véritable des enfants – activité éprouvante qui s'oppose à l'amusement et au jeu –, car la pédagogie par le jeu « provoque la vanité et l'outrecuidance qui se repaissent de leur propre excellence » (Hegel, *Principes de la philosophie du droit*, Paris : PUF, 1998, p. 251-252). Cependant, comme nous le verrons un peu plus loin, le jeu est lui-même quelque chose d'éprouvant, et plus particulièrement, c'est ce que nous allons développer, c'est le soi qui est éprouvé dans et par le jeu. Le jeu, dirais-je, est épreuve de soi.

³⁰⁶ Supra Ch. II, p. 70-71.

effective et de la mise en œuvre de manières personnalisées de jouer (les *styles* de jeu), se *trans-forme* lui-même³⁰⁷. En d'autres termes, le jeu forme le soi qui, en retour, transforme le jeu.

Ceci dit, il importe maintenant de préciser les modalités et les médiations par lesquelles le jeu contribue à la formation du soi. Mon point de départ concernera le plaisir et les émotions dans le jeu, car, comme le souligne Mead, les émotions constituent le contenu proprement individuel ou « égoïque » du soi³⁰⁸. Ainsi, je chercherai, dans un premier temps, à montrer en quoi l'activité ou peut-être plutôt l'agitation émotive/subjective trouve dans le jeu un espace approprié à son déploiement et à sa contenance. Autrement dit, on verra d'abord dans quelle mesure les émotions, que je ramènerai de façon générale au couple plaisir-déplaisir, entrent dans la composition du jeu, et à l'inverse, comment le jeu permet à la subjectivité de se former en lui apprenant à composer avec ses émotions et à les contrôler. Or, pour parvenir à un tel contrôle et une telle mise en forme des émotions, il est nécessaire que l'imagination, prise ici comme une modalité de la faculté de représentation, entre également en activité. En d'autres termes, la capacité du jeu de former le soi en donnant forme aux émotions appelle une deuxième médiation, celle de l'imagination. La question de l'imagination et de la représentation, qui fera l'objet de mon deuxième point, sera ici traitée comme un moment intermédiaire et nécessaire situé entre l'agitation émotive et sa ressaisie réflexive (rationnelle) et sociale. Afin de compléter le portrait du jeu dans son moment subjectif, je tiendrai compte, dans un troisième temps, de la dimension pratique du jeu en traitant de la question du style. Le style, comme nous le verrons, témoigne, dans la pratique, de la capacité de l'imagination de créer des formes d'action à partir de ce qui est déjà là, soit en s'opposant à ce « déjà là », soit en l'actualisant parfaitement. Enfin, pour terminer, une brève analyse de la compétition échiquéenne suivie d'une analyse de la pièce *Pas moi* de Samuel Beckett seront présentées afin d'illustrer comment les médiations du jeu dans son moment subjectif – plaisir, imagination, style – interviennent et se mettent en branle de manières différentes selon le jeu auquel elles se rapportent.

³⁰⁷ Supra Ch. III, p. 131-133.

³⁰⁸ « En un sens, le contenu du soi est individuel (et ainsi égoïste ou source d'égoïsme), alors que sa structure est sociale (et ainsi altruiste ou source d'altruisme). La relation entre la dimension rationnelle, ou essentiellement sociale, du soi et sa dimension émotionnelle, ou essentiellement antisociale et individuelle, est telle que celle-ci est en grande partie contrôlée dans ses expressions par celle-là : les conflits qui se produisent de temps en temps entre les différentes impulsions du soi – ou encore les diverses composantes de sa dimension émotionnelle – sont réglés ou harmonisés par sa dimension rationnelle ». G.H. Mead, *L'esprit, le soi et la société*, Paris : PUF, 2006, p. 285n.

4.1 Plaisir et émotions

Dans son ouvrage *Jeu et réalité*, le psychanalyste anglais Donald W. Winnicott s'intéresse au jeu en tenant compte du rôle que jouent les émotions dans la constitution de la personnalité³⁰⁹. Tout comme Mead, Winnicott distingue le « *play* » du « *game* », c'est-à-dire le jeu qui se déploie librement (« *play* ») du jeu qui suit une règle stricte (« *game* »). Mais Winnicott va en quelque sorte plus loin que Mead, car il emploie, en le substantivant, le participe présent de « *play* », c'est-à-dire « *playing* », pour désigner le jeu, et par là, il remonte en amont du « jeu libre » meadien (le « *play* »), puisque chez Mead, le « *play* » renvoie essentiellement aux jeux d'imitations et aux jeux de rôles que les enfants s'improvisent, alors que le « *playing* » de Winnicott précède le processus d'intériorisation des rôles et des symboles nécessaires à la conduite du « *play* ». Le « *playing* » est, selon la perspective de Winnicott, un processus de passage par lequel surgit la représentation. Autrement dit, le « *playing* » est un mouvement de transition actualisée et, à ce titre, il est une relation en acte. Enfin, le « *playing* », doit-on ajouter, est une expérience de mise en forme, il est un processus au cours duquel quelque chose (i.e. une représentation) se forme, prend forme. Dans cette perspective, le jeu est conçu en tant que « phénomène ou objet transitionnel », c'est-à-dire comme une aire intermédiaire d'expérience et un espace médian entre le « moi » et le « non-moi », entre le moment subjectif individuel et l'objectivité du monde et de l'altérité.

Dans la pensée de Winnicott, le phénomène transitionnel fait d'abord référence aux gazouillis du nourrisson et autres expérimentations au travers desquelles l'enfant se découvre lui-même (ou, à tout le moins, se découvre des zones érogènes, notamment la zone orale). En ce sens, le phénomène transitionnel est une première découverte/appropriation, celle du corps : l'enfant découvre qu'il possède un corps (son corps) en exerçant et en contrôlant progressivement sa capacité d'émettre et de reproduire des sons, par exemple. L'objet transitionnel, quant à lui, renvoie à un objet que l'enfant s'approprie et qu'il emploie pour expérimenter ses capacités³¹⁰. En ce sens, chez les tout-petits, le jeu est essentiellement médiatisé par le schème sensori-moteur mais il appelle également l'attention et l'intuition, prises ici en tant que mouvement de la sensation psychique. Dans le « *playing* », les enfants

³⁰⁹ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris : Gallimard, 1975.

³¹⁰ La question de l'appropriation est fondamentale à la formation de l'individu. Comme on le verra un peu plus loin, l'acquisition du langage est d'abord une appropriation des mots d'autrui. L'appropriation concerne, ensuite, les significations partagées par une communauté d'individus, c'est-à-dire une appropriation/intériorisation d'un « Autrui généralisé ». Enfin, la recherche de la vérité et du sens, qui est essentiellement *dialogue* selon l'herméneutique de Gadamer, implique un travail d'appropriation de l'interrogation d'autrui ou, pour le dire autrement, le dialogue véritable suppose que l'on fasse sienne (donc que l'on s'approprie) la position d'autrui tout en mettant nos propres préjugés *en jeu*.

développent le regard, la capacité de se mobiliser (ramper, marcher, bouger les doigts, les mains, les pieds, etc.) et d'émettre des sons (crier, balbutier, gazouiller, etc.) ; ils y apprennent également à manipuler des objets. Comme le dit Jean Château, les premiers jeux sont des jeux avec l'organisme et dans ce cadre, l'activité (le « *playing* ») est plus importante que le résultat produit, c'est-à-dire que l'enfant ne cherche pas tant à atteindre un but ou réaliser un objectif que de déployer librement des capacités qu'il se découvre³¹¹.

Le phénomène transitionnel représente donc une forme élémentaire de jeu, ou encore : le phénomène transitionnel est un *proto-jeu*. En s'appropriant et en manipulant un objet transitionnel (qu'il s'agisse d'une couverture, d'une peluche ou d'un quelconque objet que l'enfant fait sien), l'enfant est amené à faire le lien entre son corps et quelque chose d'autre, quelque chose d'extérieur à lui. En d'autres termes, la possession et la manipulation d'un objet transitionnel initient l'enfant au rapport au monde. C'est donc par le « jeu » (entendu dans le sens de « *playing* ») que le jeune enfant est conduit à se poser comme un sujet et à développer un soi qui lui est propre, et en ce sens, on peut dire que « être soi » c'est être plus que soi, « être soi » est une conquête et une épreuve³¹². Cette épreuve, qui renvoie essentiellement à la socialisation de l'individu, implique initialement que l'enfant s'arrache de la fusion d'avec le sein (ou la mère) et qu'il fasse l'expérience du moi et du non-moi, de l'autre, du monde perçu objectivement. Cette expérience de « *dé-fusion* » ou de séparation est par ailleurs une source d'angoisse et de déplaisir en ce que les premières expériences que le *proto-sujet* fait de l'autre, du monde et des objets sont vécues comme expérience d'un manque ou d'une privation (la « perte » ou l'absence de la mère ou du sein). Mais, en réalité, ce qui manque au *proto-sujet*, ce dont il est d'abord véritablement privé, c'est le fait même d'être (un) sujet.

La séparation ou l'arrachement du sein « crée » donc un premier manque, un premier écart qui réveille, suscite ou active le désir (entendu que le désir, en sa qualité de disposition subjective tendant à la suppression du manque du sujet, est *présence* d'une *absence*). Mais ce n'est pas le sein véritable (réel, concret, charnel) qui manque à l'enfant, car pour qu'il y ait désir, le manque doit avoir une présence à même le monde intrapsychique du *proto-sujet*. Quelque chose comme un « sein halluciné » doit déjà habiter le monde intrapsychique. Autrement dit, quelque chose comme une « image du sein » intériorisée et conservée dans les sous-sols de la psyché à partir des expériences faites par le nourrisson

³¹¹ J. Château, « Jeux de l'enfant », In R. Caillois (dir.), *Encyclopédie de la Pléiade – Jeux et sports*, Paris : Gallimard, 1967, p. 49-149.

³¹² Ce point est soulevé par J. Château, op. cit., p., 61.

doit être présente en lui. Comme le dit Mead : « c'est l'image qui le plus souvent permet à l'individu de trouver le stimulus qui libérera l'impulsion. Cette image dépend de l'expérience passée »³¹³.

En somme, la séparation d'avec la mère (ou le sein) est vécue comme un manque, et l'objet transitionnel vient suppléer ce manque, cet écart. D'ailleurs, Winnicott souligne le fait que, lors des premières expériences de l'enfant avec un objet transitionnel, il importe que la mère reste à proximité, car l'enfant a besoin de sentir la présence rassurante de la mère pour pouvoir traverser les épisodes de frustrations et de privations que la résistance de la réalité impose à son agir³¹⁴. Progressivement, l'objet transitionnel est en mesure de contenir lui-même l'angoisse et le déplaisir et de suppléer alors effectivement au manque du sujet. Autrement dit, l'objet transitionnel forme un espace médian dans lequel l'enfant peut décharger son agressivité ou son affection et régir ainsi ses émotions, et en même temps, apprendre à se contrôler lui-même et à faire sien le monde et inversement, à « faire partie » du monde. En jouant, l'enfant expérimente sa capacité de contrôle et s'éprouve lui-même comme il éprouve le monde.

Il importe de souligner que les phénomènes transitionnels dont parle Winnicott se manifestent dès le quatrième mois de la vie de l'enfant, et en ce sens, on doit comprendre que l'enfant est ici littéralement l'*in-fans* – « qui ne parle pas » – et donc le jeu, pris en tant que « *playing* », est proto-symbolique. Et en cela, il précède la sociabilité à proprement parler, car il se manifeste, sur le plan phénoménologique, avant l'apprentissage du langage et l'intériorisation de significations socialement partagées. Ces considérations m'apparaissent fondamentales car elles permettent d'identifier le jeu comme capacité inscrite à même la nature (humaine) ; capacité qui distingue et unit la subjectivité et l'objectivité. En d'autres termes, le « *playing* » se situe à l'endroit où le symbolique est appelé à s'investir. Ici, Winnicott donne en quelque sorte raison à Huizinga pour qui le jeu, sur le plan de l'esprit objectif, est un phénomène qui précède la culture et qui se rapporte au domaine esthétique, à la capacité *ex-pressive*.

³¹³ G.H. Mead, op. cit., p. 372. De plus, poursuit Mead, en tant qu'il est dans la nature même des images d'être séparées de ce dont elles sont l'image, elles permettent à l'organisme de s'ajuster à des objets absents, et en cela elles complètent notre compréhension de la signification d'un acte ou d'une situation. Enfin, les images peuvent intervenir tout aussi bien pendant, avant et même après une interaction.

³¹⁴ À ce titre et comme le confie Winnicott lui-même (op. cit., p. 203), le développement émotionnel de l'enfant auquel conviennent les phénomènes transitionnels est précurseur de ce que Lacan définit en tant que « stade du miroir », en ce sens que, d'une manière similaire à l'image de soi renvoyée par le miroir, l'expression du visage et plus particulièrement du regard de la mère renvoie directement, voire désigne et reflète, ce qu'elle voit, c'est-à-dire l'enfant. Et donc, la présence de la mère atteste/confirmé à l'enfant son identité : si la mère est joyeuse en regardant l'enfant, l'enfant tendra à se sentir et à se voir joyeux.

Pour Winnicott, le jeu (et ce dans ses formes les plus élémentaires : le « *playing* », le libre amusement, la manipulation d'objets transitionnels, etc.) implique une forte charge émotionnelle qui est fondamentale à la formation du soi. Le jeu suscite à la fois excitation et angoisse, le jeu est quelque chose d'éprouvant pour le sujet. Ainsi, l'objet transitionnel avec lequel l'enfant joue ou s'amuse fait l'objet de traitements parfois violemment agressifs. La survie ou la résistance de l'objet à de tels traitements révèle ou signifie que cet objet n'est pas sous le contrôle absolu de l'enfant : l'objet ne va pas de *soi*. L'enfant peut donc entrer en relation avec quelque chose qui lui est autre. En d'autres termes, la limite entre le soi et le monde extérieur se manifeste et se définit au travers de la possession et de la manipulation d'objets transitionnels. Et c'est parce qu'il y a une limite, donc une séparation, que l'enfant arrive à entrer en relation avec le monde, car dans la fusion, il n'y a pas de relation : dans la fusion, il y a indifférenciation entre le soi et l'altérité ou, autrement dit, le soi et l'altérité y sont *con-fondus*. La monade psychique ou le *proto-sujet* est, comme l'avance Cornelius Castoriadis, *scène totale* ou encore *magma*, c'est-à-dire : « représentation et investissement d'un Soi qui est Tout »³¹⁵.

Dans la perspective de Winnicott, la capacité d'« entrer en relation » est à la fois une source de plaisir et d'angoisse. Les émotions, le plaisir et le déplaisir, sont en ce sens les premiers contenus de du soi tel qu'il se forme dans et par le jeu. Ces considérations mènent à avancer que, dans son moment subjectif, le jeu est d'abord épreuve de soi. Et cette épreuve de soi est tissée d'émotions auxquelles le jeu donne une forme ou une structure qui contribue au développement social et cognitif de l'enfant. Ainsi, on peut dire qu'en donnant forme aux émotions, le jeu offre un espace dans lequel les émotions peuvent s'extérioriser et se rendre perceptibles pour le soi qui peut ainsi arriver à les contrôler. En d'autres termes, les émotions ne sont pas dans le jeu (*playing*), mais en (se) jouant, elles se révèlent, se structurent ou prennent une forme ; bref, elles sont mises en acte et par là, elles peuvent être contenues et contrôlées. En fait, pour Winnicott, bien que l'enfant n'ait pas encore pleinement développé un soi, son intériorité subjective est tout de même habitée par certains processus *proches de l'hallucination* : il ressent, il prête attention, il intuitionne, il rêve, il fantasme, il désire, il se souvient, etc. Ici, dans ce magma, les représentations, les émotions, les affects et les intentions sont, pour ainsi dire, indistincts (*con-fondus*). Au travers du « jeu », l'enfant découvre un espace dans lequel il peut éprouver (ou mettre à l'épreuve) et contrôler ces processus *intrapsychiques* ; et par là, il apprend à reconnaître graduellement le caractère autonome et indépendant de la réalité du monde et des autres et à se situer lui-même par rapport à cette réalité. On peut illustrer ce processus en se rapportant aux observations menées par Freud sur un petit garçon de 18 mois qui s'amusait librement avec une bobine entourée par une ficelle :

³¹⁵ C. Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, Paris : Seuil, 1975, p. 389.

[l'enfant] lançait la bobine avec beaucoup d'adresse par-dessus le bord de son lit entouré d'un rideau, où elle disparaissait. Il prononçait alors son invariable o-o-o-o, retirait la bobine du lit et la saluait cette fois par un joyeux « Da! » (« Voilà »). Tel était le jeu complet, comportant une disparition et une réapparition³¹⁶.

Freud interpréta ce « jeu » comme un acte par lequel l'enfant se dédommageait de l'absence de sa mère. Grâce à la ficelle, l'enfant s'assurait un contrôle sur la disparition/réapparition de la bobine. Alors que, face au départ et à l'absence réels de sa mère, l'enfant ne pouvait que subir la disparition/réapparition, dans le jeu, il occupait un rôle actif sur l'événement (i.e. la disparition/réapparition ou présence/absence). En se dédommageant ainsi, l'enfant se rassurait, calmait ses angoisses ou inquiétudes face au manque. En ce sens, transposé dans la sphère de l'illusion ludique, ce qui, dans la réalité, est vécu comme une tension se transforme en une source de plaisir. Bref, au travers du jeu, l'enfant met à l'épreuve ses émotions (le « o-o-o-o » et le « Da! » du petit garçon) et apprend à les contenir et à les contrôler.

En tant que processus de formation du soi, le jeu est donc une source de plaisir et de déplaisir, de détente et de tension, de satisfaction et de frustration : « Le jeu est en lui-même excitant et précaire. Cette caractéristique vient *non* de l'éveil pulsionnel, mais de la précarité propre au jeu réciproque qui se fait dans l'esprit de l'enfant entre le subjectif (proche de l'hallucination) et l'objectivement perçu (la réalité effective ou partagée) »³¹⁷. Les émotions jouent donc un rôle fondamental dans la genèse de la capacité de l'enfant à reconnaître l'indépendance et l'autonomie de l'existence des autres et des choses. Une fois cette reconnaissance accomplie et après avoir fait l'acquisition du langage (qui participe à ce processus de reconnaissance), l'enfant est en mesure de développer une personnalité qui lui est propre, un soi capable de s'enrichir de l'expérience du monde et de l'interaction avec autrui. Finalement, le monde peut enfin apparaître comme une réalité commune et partagée.

Le jeu, peut-on dire en s'appuyant sur Winnicott, mène au « je » ; c'est dans l'expérience du jeu que le soi se constitue³¹⁸. Le jeu est en ce sens une sphère d'expérience, un espace médian qui ne se situe ni dans l'intériorité subjective ni dans l'extériorité objective, mais se trouve entre les deux, et à ce titre, il correspond, sur le plan de la vie objective, à ce que Turner conceptualise sous la notion de liminalité, en ce sens que le phénomène transitionnel de Winnicott et l'espace liminal de Turner renvoient tous deux à un « entre-deux ». De plus, d'une manière analogue à l'activité de résorption

³¹⁶ S. Freud, *Essais de psychanalyse*, Paris : Payot, 1972, p. 16.

³¹⁷ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, op. cit., p. 106-107.

³¹⁸ L'expression « Du jeu au je » est employée par J.-B. Pontalis dans la préface de *Jeu et réalité*, p. 17.

d'une tension ou d'une brèche dans le tissu social par le jeu (le théâtre, les concerts de musique et les arts en général, le sport, la télévision, le cinéma, le divertissement et les loisirs, les jeux de société, etc.)³¹⁹, le phénomène transitionnel est investi de la capacité de compenser ou de résorber une tension dans le tissu psychique. Pris en sa qualité d'un « entre-deux », le jeu, peut-on avancer, a pour fonction première d'établir un lien entre l'individu et le monde. De plus, les émotions, et en particulier le plaisir, jouent un rôle constitutif au développement social et cognitif : « Il n'est pas possible, dit Winnicott, qu'un enfant de cet âge [quatre ans] saisisse la signification d'un jeu si tout d'abord le jeu n'est pas *joué avec plaisir* »³²⁰. Le plaisir est essentiel au jeu, et ce non seulement chez l'enfant, mais aussi chez l'adulte. Pour Simmel, Goffman, Huizinga et Caillois, comme on l'a vu, les hommes jouent pour le plaisir : le plaisir d'être avec, pour ou contre autrui, le plaisir de la victoire, le plaisir de l'échange, la plaisir de la détente et de l'effort, le plaisir d'élaborer et de poursuivre une stratégie tout en respectant des règles, le plaisir de tenir un rôle et réussir une représentation, le plaisir d'assister à une représentation et de voir le monde autrement, le plaisir de se mesurer à autrui et Autrui, le plaisir du dépassement de soi, le plaisir d'atteindre un objectif ou d'accomplir un but, etc.

Ceci dit, le plaisir n'est pas exclusif au jeu : le travail ou encore le repos, par exemple, peuvent être des sources de plaisir sans pour autant impliquer le jeu. De plus, le plaisir ne fait pas à lui seul le jeu, le jeu n'est pas que plaisir. Bref, le plaisir n'est pas suffisant au développement du jeu (et du soi) et le jeu (et le soi) n'est pas fait exclusivement de plaisir. Le jeu, comme on vient de le voir, peut être une source d'angoisse pour le jeune enfant qui fait ses premières expériences d'interaction avec le monde. De même, l'effort et la concentration qu'exigent certains jeux conjugués à l'incertitude impliquée dans tout agir ludique peuvent également générer un sentiment de stress qui est plus désagréable ou angoissant que plaisant. Ainsi, par exemple, le plaisir que suscitent les sports ou les jeux de compétition comme le hockey ou les échecs ne va pas sans une tension ou sans un certain déplaisir lié à l'incertitude que l'on peut avoir quant à la réponse que l'adversaire peut offrir au coup que l'on vient de jouer. Autrement dit, l'incertitude crée une tension qui, en fonction de la situation, peut être excitante (lorsqu'on mène le jeu ou qu'on a l'avantage, par exemple) ou angoissante (lorsqu'on tire de l'arrière ou lorsqu'on est en désavantage, par exemple). Et la réussite d'un « coup », c'est-à-dire lorsque notre action se conforme au but recherché et qu'elle déjoue notre adversaire, fait en sorte que la tension se relâche, ce qui suscite une émotion agréable que l'on peut nommer « plaisir ». En ce sens, le plaisir du jeu fait figure d'un mouvement d'aller-retour entre la tension et la détente, l'excitation et l'apaisement, l'effort et le repos. En ce qui concerne le jeu de la représentation

³¹⁹ Voir ci-dessus, Ch. II, p. 82-85.

³²⁰ D.W. Winnicott, *La petite Piggle*, Paris : Payot, 1980, p. 170.

théâtrale, on a vu, au travers de la lecture de la pièce *Catastrophe* de Beckett, que nous éprouvons, en tant que spectateurs, un certain plaisir, voire parfois un plaisir certain, à assister au malheur et à la souffrance d'autrui, alors même que cette souffrance et ce malheur, selon l'interprétation que l'on a proposée de cette œuvre, renvoient à notre propre condition. De plus, suivant la définition aristotélicienne de la catharsis, la tragédie a pour effet de saisir le spectateur de crainte et de pitié, ce qui, de prime abord, ne relève pas à proprement parler du plaisir, au contraire, la crainte et la pitié relevant plutôt du déplaisir. Mais ce déplaisir se renverse en son opposé en ce que, une fois le spectacle terminé, la tension créée par l'illusion du malheur et de la souffrance d'autrui se relâche et permet ainsi au spectateur de retrouver un état de quiétude. En d'autres termes, le spectacle tragique est éprouvant : la tragédie suscite du plaisir en s'emparant du spectateur et en mettant à l'épreuve sa sensibilité en lui faisant voir malheur, chute et souffrance. Par là, le théâtre ou plutôt la tragédie n'est pas tant une purgation des passions qu'une activation des émotions. Plus largement, le théâtre suscite du plaisir en faisant surgir des émotions (qu'il s'agisse, comme dans la comédie, de la joie, du rire, ou, comme dans la tragédie, de la crainte, de la pitié, de l'angoisse, etc.). Enfin, le plaisir d'assister à une représentation théâtrale, dit Gadamer, est celui de la connaissance, ou encore le plaisir de connaître de nouveau ou d'une manière nouvelle ce qui est déjà connu³²¹. En d'autres termes, le plaisir de la connaissance, lié à l'expérience du théâtre, est un processus de *re-connaissance*, puisque reconnaître signifie connaître sous un autre jour ce que l'on connaît déjà. Dans la mesure où ce qui est représenté sur la scène se trouve à distance de la réalité effective, la réalité connue y apparaît comme métamorphosée, transfigurée, c'est-à-dire que la réalité se fait illusion. En jouant avec la forme de ce qui est déjà connu, l'esthétique du jeu théâtral travaille à faire advenir les structures symboliques sous-jacentes à l'objet représenté. Autrement dit, par sa capacité de faire illusion, l'esthétique se livre à un jeu dialectique de voilement-dévoilement, en ce que l'illusion qu'elle crée voile la réalité, mais, au terme du spectacle, l'illusion tombe et la réalité réapparaît, se *re-dévoile* ou encore se dévoile autrement. Plus largement et comme le souligne Winnicott, il est dans la nature même de l'illusion de se désillusionner et c'est en ce sens, avance-t-il, que des pratiques socialement légitimes et instituées comme l'art, la religion, la philosophie ou encore la recherche scientifique peuvent se comprendre comme des prolongements/substitutions de l'aire intermédiaire d'expérience chez l'adulte³²².

En fait, la question de l'illusion est fondamentale au jeu. D'ailleurs, au travers de sa théorie des objets et des phénomènes transitionnels, Winnicott souligne que le jeu (« *playing* »), en sa qualité d'aire intermédiaire, est un espace d'illusion. Et cet espace d'illusion fait office de passage ou de pont

³²¹ H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, Paris : Seuil, 1996, p. 131-132.

³²² D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, op. cit., p. 30.

vers la réalité du monde vécu car, en jouant, l'enfant acquiert progressivement la capacité de reconnaître et d'accepter l'autre, la réalité objective, etc. En d'autres termes, le soi entame son développement et prend la route qui conduit au monde réel et objectif par l'investissement d'un espace de fiction ou d'illusion. De plus, sur le plan étymologique, « illusion » provient du latin « *illusio* », terme qui se rapporte au domaine de la rhétorique et qui signifie « ironie », mais qui dérive lui-même de « *illusum* », un substantif verbal de « *illudere* » qui appartient à la famille de « *ludus* » (ludique) et qui veut dire : « se jouer de ». Ainsi, par exemple, le théâtre, avec ses masques, ses costumes, ses trucages et ses décors, relève de l'illusion. D'ailleurs, chez Beckett, on l'a vu au travers de l'analyse de la pièce *Catastrophe*, l'illusion tient précisément de l'action de « se jouer de » : en multipliant les médiations et les retournements, nous (le public de Beckett) ne savons plus à quoi nous applaudissons, et c'est en ce sens que nous avons dit que Beckett prend le public au piège, ou autrement dit, que son théâtre se joue de nous³²³.

4.2 Imagination et représentation

En tant que le jeu peut être pris comme un espace d'illusion, il appelle, accueille et concerne l'imagination, car une illusion, pourrait-on dire, est une représentation irréaliste ou fictive *imaginée* subjectivement. Autrement dit, une illusion peut être comprise comme une production imaginaire (une représentation que l'on s'imagine consciemment ou inconsciemment) à laquelle on croit et dans laquelle on s'investit, malgré son caractère irréel ou fictif. Bref, pour créer une illusion, il faut de l'imagination. En ce sens, dans l'expression « se faire des illusions », le « faire », dirais-je ici, relève de l'activité de l'imagination.

La part ou la contribution de l'imagination dans le jeu est multiple et revêt différentes formes et fonctions. En faisant allusion au système hégélien, on dira ici que l'imagination est un moment ou une médiation interne de l'intelligence qui se déploie en une triple activité – la reproduction, l'association et la création³²⁴. Plus largement, l'imagination sera ici comprise comme une disposition de l'esprit qui se rapporte à la faculté de représentation.

En sa première forme, l'imagination, selon l'expression évocatrice de Hegel, est un *surgissement d'images hors du puits nocturne de l'intériorité psychique* (i.e. l'inconscient)³²⁵. Et sa

³²³ Voir ci-dessus, Ch. II, p. 93-98.

³²⁴ Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. Philosophie de l'esprit*, Paris : Vrin, 2006, p. 249-264.

³²⁵ Ibid., p. 249.

fonction première est de *re-produire* (produire sous un autre jour) les images intériorisées et conservées dans les sous-sols du soi (le puits nocturne, l'inconscient) par l'intermédiaire de processus intrapsychiques tel que le rêve, l'intuition, l'attention et le phantasme. L'imagination reproductrice rend l'image présente *pour le soi*. Ceci dit, l'image mentale que l'intelligence imaginative rend présente à la conscience en l'absence de la chose dont elle est l'image n'est pas nécessairement visuelle ; une image, comme le précise à juste titre Mead, peut avoir un contenu tactile, verbal, sonore ou autre³²⁶. Mais ce qui importe de retenir pour l'instant, c'est que dans le processus d'intériorisation/conservation (rêve, intuition, attention, etc.), l'image n'est qu'*en soi*, alors que par l'activité de reproduction de l'imagination, l'image « sort du noir » (de ce puits nocturne qu'est l'inconscient et dans lequel l'image était indistincte, sombre et trouble) et apparaît ainsi *pour (le) soi*. L'intelligence imaginative apparaît ici comme capacité de rendre présentes des images à la conscience ; images qui, au travers des expériences vécues, furent auparavant intériorisées, captées, conservées dans les tréfonds de la psyché. Enfin, on peut dire que l'imagination apparaît comme une disposition de l'esprit subjectif qui permet au sujet (ou à l'organisme, dirait Mead) de composer activement avec les sensations, les affects et les émotions qui l'habitent. Ainsi, par exemple, le jeu de la bobine et de la ficelle que Freud a observé chez le garçon de 18 mois rend compte de la manière toute subjective et imaginaire par laquelle cet enfant a su composer avec ses émotions. Dans ce jeu, l'imagination se lie à l'affectivité en conférant au sujet la capacité d'agir sur ce qui l'affecte ou ce qu'il subit.

La capacité de *re-produire* des images intériorisées et conservées dans les sous-sols de la psyché est fondamentale à la constitution du soi. Comme on l'a vu en examinant la pensée de Mead, dans le jeu libre, l'enfant joue à prendre différents rôles. Ces rôles dépendent de l'environnement social dans lequel l'enfant se développe : par sa capacité de capter et de conserver des images au travers de son expérience du monde ou plus précisément l'expérience de son environnement social, l'enfant intériorise des manières d'être, des conduites, des séries d'actions et de réactions qui constituent les rôles auxquels il jouera en reproduisant ces conduites et manières d'être, c'est-à-dire en les produisant sous un autre jour, celui de l'illusion et du jeu libre (*play*). La capacité de prendre le rôle d'autrui est constitutive de la formation du soi : « être soi », avons-nous vu, c'est être plus que soi, puisque autrui et « Autrui généralisé » sont parties intégrantes du soi. En ce sens, « être soi » c'est être capable de se mettre à la place d'autrui, « être soi » c'est être (aussi) autrui. Dans le jeu libre, les différents rôles campés par l'enfant sont en ce sens autant d'autrui(s) au travers desquels l'enfant développe son « soi », ou en d'autres termes, les rôles que l'enfant se donnent sont des images de soi au travers desquelles il se saisit comme un autre. Dans un même ordre d'idées, Mead souligne que les

³²⁶ G.H. Mead, op. cit., p. 378.

compagnons imaginaires avec lesquels certains enfants s'amuse, représentent « les réponses imparfaitement personnifiées de l'enfant à sa propre stimulation sociale »³²⁷. En d'autres termes, l'enfant se donne un compagnon imaginaire pour se comprendre soi-même, pour se répondre à lui-même : par sa capacité de faire surgir des images, l'enfant s'invente comme un autre, il se dédouble en une altérité entièrement imaginaire, et ainsi, il est en mesure de développer son propre soi. Ici cependant, l'imagination ne se contente pas de faire surgir des images, elle procède également à un assemblage dans lequel des réponses, des conduites, des manières d'être, des rôles sont associées à des situations ou des objets réels ou imaginaires. À ce titre, il importe maintenant d'examiner la deuxième forme/fonction de l'imagination, c'est-à-dire l'imagination dans son activité d'association ou d'assemblage.

En sa deuxième forme/fonction, l'imagination procède à une mise en relation d'images séparées ou indépendantes et à cet égard, elle intervient dans le jeu comme une activité procédant par association ou assemblage. En son activité d'association, l'imagination unifie des images particulières et en fait ce que Hegel nomme une représentation universelle. En mettant des images en relation, l'imagination subsume le contenu particulier des images et ce travail d'assemblage/*subsumption* est une activité de la subjectivité ou, en d'autres termes, l'imagination qui procède par association est une subjectivation de la représentation³²⁸. En créant une représentation par association d'images, l'imagination soustrait le contenu particulier des images particulières qu'elle assemble ou associe et produit ainsi quelque chose de nouveau (i.e. un compagnon, une scène ou un tableau imaginaire). Ainsi, dans le cas observé par Freud, le jeu de la bobine et de la ficelle apparaît comme une transposition imaginaire et ludique d'une situation ou d'une expérience vécue, celle de l'absence et du retour de la mère. En transposant dans et par le jeu cette situation, l'intelligence imaginative associe la bobine à la ficelle et crée, grâce à cette association, une scène ou une représentation imaginaire. Le jeu de la bobine et de la ficelle est une représentation imaginaire qui est mise en acte et qui est rendue possible grâce à la capacité de l'imagination d'associer des images particulières et de subsumer leurs contenus. Autrement dit, dans ce jeu, la ficelle n'a pas le contenu d'une ficelle. Le jeu de la ficelle et de la bobine est un assemblage dans lequel les contenus des objets et des actes sont autres que ce qu'ils sont dans la vie effective : en s'associant en une représentation, les objets et les actes impliqués dans ce jeu apparaissent comme une image en acte de l'absence/présence de la mère pour l'enfant et réciproquement de l'absence/présence de l'enfant pour la mère.

³²⁷ G.H. Mead, op. cit., p. 399.

³²⁸ « le [contenu] particulier appartenant à l'image est quelque chose de donné; mais la décomposition de la singularité concrète de l'image, et la forme de l'universalité, qui en résulte, viennent, comme on l'a fait remarquer, de moi ». Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. Philosophie de l'esprit*, op. cit., p. 557.

De même, on peut illustrer la fonction associative de l'imagination en se référant à un cas observé par Winnicott : le jeu du *squiggle* et le petit garçon qui jouait avec des ficelles d'une manière obsessionnelle³²⁹. Le *squiggle* est un jeu dans lequel l'enfant, à partir d'un tracé dessiné arbitrairement par le psychanalyste, est appelé à compléter ledit tracé en dessinant ce qu'il veut, ce qui lui vient à l'esprit, bref, en laissant libre cours à son imagination. Dans le cas analysé par Winnicott, l'enfant, qui est âgé de sept ans, ne dessine que des formes ou figures associées à la ficelle (l'enfant dessina un lasso, un fouet, un manche de fouet, un nœud de corde, la ficelle d'un yo-yo, etc.). Ainsi, l'imagination de ce garçon tend à associer d'une manière obsessionnelle toute forme, toute figure à celle d'une ficelle (ou d'une corde). Après interrogation des parents, Winnicott apprit que l'enfant témoignait effectivement d'une fixation pour tout ce qui avait un quelconque rapport avec une ficelle : il attachait chaises et tables et autres objets de la vie quotidienne, il lui arriva d'ailleurs d'attacher une ficelle au cou de sa petite sœur et il entreprit même de se pendre par les pieds avec une corde. Le psychanalyste interpréta cette conduite comme une crainte de la séparation et comme un moyen imaginaire pour pallier/nier la séparation. D'ailleurs, Winnicott apprit ultérieurement que la mère avait dû s'absenter longtemps de la maison suite à une dépression, et cette absence affecta grandement le garçon, voire le traumatisa. À la lumière de ces considérations et dans la mesure où l'expérience de « *dé-fusion* » d'avec la mère (ou le sein) constitue la première expérience significative pour le développement de la vie psychique, on peut supposer qu'une des premières images surgissant au grand jour de la psyché est une image de *séparation/ré-union* d'avec le sein (ou la mère). Et au travers du jeu (« *playing* »), l'enfant transpose, en la mettant en acte, cette image. Et en transposant ainsi cette image, l'enfant peut composer avec les émotions qu'éveille en lui cette situation difficile. Bref, le « jouer » de cet enfant de sept ans apparaît comme la traduction en acte de la capacité associative de l'imagination, capacité qui, du fait d'un traumatisme, tendait ici à se fixer sur une même scène ou représentation.

Ceci dit, il n'est pas anodin que les deux cas ici présentés impliquent une ficelle. En fait, la ficelle, précise Winnicott, a une signification symbolique pour tout individu, elle apparaît, dit-il, comme une extension des moyens de communication et plus largement : « La ficelle permet d'unir, mais elle aide aussi à envelopper des objets et à maintenir ensemble des matériaux distincts »³³⁰. Ainsi, dans les deux cas observés, face à une situation de *séparation/ré-union* d'avec la mère, ces enfants se

³²⁹ Ce cas est bien sûr un cas clinique, et en cela l'analyse montre un développement anormal ou pathologique de la fonction associative de l'imagination (l'association y est obsessionnelle), et à ce titre, le jeu apparaît ici comme une « déformation » plutôt qu'une formation du soi.

³³⁰ D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, op. cit., p. 55. L'auteur conclut son analyse en précisant que l'utilisation excessive de la ficelle témoigne d'un sentiment d'insécurité et d'une absence de communication.

sont appropriés et ont manipulé une ficelle (mais cela aurait bien pu être un quelconque objet capable de lier des choses séparées ou de les envelopper) et, par voie de l'activité associative de l'imagination, ils ont assemblé une scène et créé un jeu. Plus largement encore et comme le dit Winnicott : « L'utilisation d'un objet symbolise *l'union de deux choses désormais séparées*, le bébé et la mère, en ce point, dans le temps et l'espace, où s'inaugure leur état de séparation »³³¹.

En fait, la ficelle (et plus largement l'objet transitionnel) fonctionne ici comme un symbole en ce qu'elle œuvre à réunir, sur le plan imaginaire, ce qui est séparé. De plus, en tant qu'un symbole renvoie d'abord, c'est-à-dire en sa signification première (*symbolon* en grec), à un objet (un disque ou un tesson) brisé en deux qu'un hôte et son invité se partagent afin de pouvoir se *re-connaître* en *assemblant* les deux morceaux s'ils se croisent à nouveau ou si leurs descendance se croisent, cela signifie qu'un symbole est précisément une *union de deux choses désormais séparées*. Ainsi, en tant que le jeu (« *playing* »), selon le mot même de Winnicott, symbolise l'union de deux choses séparées, et que le symbole est lui aussi union de deux choses désormais séparées, cela conduit à avancer que le jeu symbolise l'activité symbolique elle-même. Le jeu est symbole du symbole, le jeu est une activité qui symbolise le symbole, dans le sens où le symbole permet de *ré-unir* ce qui a été séparé et que le jeu, pris dans le sens de « *playing* », est une mise en acte de l'union de ce qui est désormais séparé. Et l'extériorisation de cette activité de « faire-tenir-ensemble » relie l'imagination au domaine du symbolique. Autrement dit, pour exister, pour passer du domaine du virtuel au domaine de l'actuel ou de l'effectif, l'imagination fonctionne à l'intérieur de symboles. Mais, à l'inverse, l'activité symbolique suppose l'imagination, puisque c'est d'abord l'imagination, en ce qu'elle est un surgissement d'images donc en tant qu'elle fait apparaître une chose en l'absence de cette chose, qui rend possible l'activité associative du symbolique³³². Nous accédons ici à la troisième forme/fonction de l'imagination, à savoir : l'imagination créatrice.

L'activité créatrice de l'imagination implique un mouvement d'extériorisation, c'est-à-dire un acte d'*ex-expression*. Selon le modèle hégélien, l'imagination créatrice s'active en reliant ou en unissant les images et représentations issues de son activité de reproduction et d'association aux contenus spatio-temporels que l'intelligence intériorise par intuition. En d'autres termes, l'imagination œuvre ici à rattacher l'activité interne de la vie psychique aux représentations qu'elle produit en assemblant des images. Ce trait d'union entre les contenus spatio-temporels et les représentations issues de l'activité imaginative est la *signification*. L'imagination, en son activité de création/extériorisation (*ex-expression*),

³³¹ D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, op. cit., p. 180 (je souligne).

³³² Ce point est soulevé par Castoriadis, op. cit.

détermine l'image comme un étant. Cet étant est un symbole significatif. Et pour Hegel, l'unité que l'intelligence imaginative confère aux images conduit, au travers de l'activité créatrice de l'imagination, au caractère formel de l'activité imaginaire, dont l'art constitue la forme la plus élevée, entendu que : « l'art expose ce qui est véritablement universel ou l'Idée dans la forme de l'être-là sensible, de l'image »³³³. Mais pour nous, le symbolique ne renvoie pas à un sens (une vérité) qui lui serait extérieur et qui serait en quelque sorte le but qu'il cherche à atteindre ; l'activité symbolique n'est pas une station située sur la route de l'absolu. Pour nous, le symbole est présence de la signification, il est son être-là. Il est, en ce sens, un ajout, un *surcroît d'être*, selon l'expression employée par Gadamer. Le symbole est à la fois signification et présence, et en cela, il est un voilement (une présence) qui *dé-voile* (une signification, sa signification).

Mais pour qu'une signification soit, il faut que son symbole ait été « appris » et « mémorisé ». Autrement dit, c'est par l'habitude acquise suite à un apprentissage que nous sommes en mesure de reconnaître et d'attribuer une signification à un symbole. Et cette habitude et cet apprentissage relèvent de la socialisation, de l'éducation, de la formation de la psyché. Nous ne pouvons reconnaître la signification d'un symbole que si nous avons pris l'habitude d'associer *ce* symbole à *cette* signification, dans le sens où, par exemple, nous reconnaissons la signification de la ficelle comme symbole de l'union/séparation (ou absence/présence) uniquement en tant que nous avons appris, en lisant et en nous appropriant les thèses de Freud et Winnicott, à voir dans la manipulation ludique d'une ficelle une telle signification. Ainsi, l'enfant qui joue avec la ficelle ne connaît pas (encore) la signification symbolique d'un tel objet, puisqu'il n'a pas pris l'habitude d'y reconnaître une telle signification. Le jeu de l'enfant est illusion, et cette illusion se désillusionne au travers du processus de la formation culturelle. Et en ce sens, la signification symbolique n'apparaît que suite à la socialisation de l'individu. En d'autres termes et comme nous l'avons vu au travers de l'exploration de la pensée de Mead, il n'y a de signification symbolique qu'à l'intérieur d'une communauté ou d'une collectivité.

Compte tenu du caractère arbitraire (ou quasi arbitraire) du symbole par rapport à la signification qu'il rend présente, il est nécessaire que l'intelligence intériorise le symbole, voire qu'elle le mémorise en prenant l'habitude d'associer à tel symbole telle signification. La mémoire permet ainsi à l'intelligence de *re-connaître* des symboles (donc des significations) en l'absence de toute intuition extérieure et en l'absence même de toute image. Pour illustrer ce processus, nous pouvons nous référer

³³³ Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. Philosophie de l'esprit*, op. cit., p. 558.

à l'apprentissage d'une langue chez les enfants³³⁴. Sur le plan phénoménal, la langue que l'enfant est appelé à apprendre apparaît d'abord comme la langue de l'autre (la mère, par exemple). En d'autres termes, ceux de Bakhtine : « De même que le corps se forme originellement dans le sein (le corps) de la mère, la conscience de l'homme s'éveille enveloppée dans la conscience d'autrui »³³⁵. Bref, l'enfant apprend à parler en s'appropriant d'abord la langue d'autrui. De plus, l'autre (la mère ou l'adulte) interpelle l'enfant en lui parlant, s'adresse à l'enfant avant même que ce dernier n'ait commencé à parler. En parlant ainsi à l'enfant, l'autre, comme le dit si bien Castoriadis, « se désigne et se signifie, il désigne et il signifie l'enfant, il désigne et il signifie à l'enfant les "objets" et les "relations" entre "objets" »³³⁶. À ce titre, l'autre apparaît investi d'une toute-puissance : la langue et les significations qu'elle porte semblent lui être exclusives. L'autre dispose du pouvoir de désigner et de fixer des significations par son « omnipotence » linguistique. Le langage et ses significations se présentent donc comme un pouvoir arbitraire exercé par autrui. Mais tant que l'autre apparaît investi de cette toute-puissance ou omnipotence pour l'enfant, ce dernier ne peut pas reconnaître la réalité du monde. L'enfant vit encore dans l'illusion (l'illusion de la toute-puissance d'autrui). Il faut donc que l'autre soit destitué, voire qu'il se destitue de son pouvoir sur les significations (l'expression est de Castoriadis). L'acquisition du langage implique la reconnaissance d'un tiers socialement institué, c'est-à-dire un « Autrui généralisé ». Autrement dit, l'enfant est appelé à se lier à un « Autrui généralisé », car c'est lui qui fait autorité, c'est en lui que réside la capacité de désigner et signifier l'autre, soi-même, les objets, les relations entre objets, etc.

Comme on l'a vu en examinant la pensée de Mead, pour qu'il y ait signification, l'individu doit être impliqué dans un acte de communication, il doit nécessairement prendre part ou participer à une relation. Bref, c'est dans l'expérience de la communication sociale que l'on accède à la signification. En ce qui concerne l'apprentissage du langage, cette participation ou expérience de la communication sociale se présente comme tâtonnements, essais et erreurs, expérimentations avec les

³³⁴ Selon la perspective hégélienne, le symbole diffère du signe linguistique (le nom, le mot) en ce que ce dernier se lie de manière entièrement arbitraire à sa (ses) signification(s), alors que le rapport entre le symbole et sa signification reste conditionné par un certain degré de correspondance ou de ressemblance, dans le sens où, par exemple, l'aigle, parce qu'il est fort, peut être pris comme le symbole de (la force de) Zeus. Ceci dit, pour Hegel, le langage est pris essentiellement dans son action de « nomination » de quelque chose d'autre (l'Idée, le vrai) qui le précéderait ou qui lui préexisterait, alors que pour nous, à la suite de Gadamer, le langage apparaît plutôt comme la présence même de la signification, le langage, dit Gadamer, est l'être qui peut être compris, le langage est l'être de la signification. En ce sens, nous considérons ici le langage comme une médiation symbolique, comme une médiation qui fonctionne à la manière du symbolique en ce qu'il procède « à un genre paradoxal de renvoi, à un renvoi qui incarne en lui-même le sens, voire à un renvoi qui se porte garant du sens auquel il renvoie ». Gadamer, *L'actualité du beau*, Aix-en-Provence : Alinéa, 1992, p. 63.

³³⁵ M. Bakhtine, *Esthétique de la création verbale*, Paris : Gallimard, 1984, p. 358.

³³⁶ C. Castoriadis, op. cit., p. 413.

mots et les significations (les symboles significatifs selon le vocabulaire de Mead). Et c'est à force de répétition et par l'acquisition d'habitudes que l'individu (l'enfant qui apprend une langue) s'approprie, mémorise et intériorise des significations et qu'il est en mesure de participer pleinement à la communication sociale : « Le processus de l'association des mots aux choses est, dans une grande mesure, celui de la formation des habitudes »³³⁷.

Ceci dit, le processus même d'apprentissage d'une langue, et tout ce qu'il implique comme tâtonnements et expérimentations, peut faire figure d'un jeu. Discutant des limites du langage, Gadamer souligne que la formation même du langage dépend de notre capacité de retenir quelque chose des diverses manifestations (du « flux des manifestations ») apparaissant dans le monde vécu. Mais cette capacité de retenir (et conséquemment de reproduire et de mettre en forme) constitue : « une limitation de notre espace de jeu »³³⁸. Pour illustrer cette question, Gadamer se rapporte au caractère créatif de l'enfant qui manipule le langage sans le maîtriser entièrement. L'enfant qui ne maîtrise pas encore pleinement la langue et ses articulations sémantiques, dit Gadamer, procède à un maniement (tâtonnement) du langage qui donne lieu à une créativité, une richesse, voire une génialité, qui dépasse largement ce dont les adultes sont capables³³⁹. Ainsi, dans le langage, l'élément de créativité appartient à l'imagination et non pas à la raison. L'imagination, comme le dit Huizinga, est l'étincelle qui permet aux humains de jeter un pont entre l'objectivité de l'existence et l'intelligence rationnelle³⁴⁰. Seuls les poètes, poursuit Gadamer, font en un usage aussi créatif que l'enfant, c'est-à-dire un usage qui va « par delà les règles et les conventions »³⁴¹. En ce sens, dans l'apprentissage de la langue, l'enfant communique, mais il ne parle pas encore, il joue, dit Gadamer³⁴². De plus, bien que l'adulte possède et maîtrise sa langue, une véritable communication, un réel dialogue avec autrui, dit Gadamer, n'est possible qu'en autant qu'il s'agit d'un jeu de questions et de réponses. En d'autres termes, non seulement l'apprentissage de la langue est un processus relevant du jeu, mais, de plus, l'échange dialogal (et la communication en général) se présente lui-même comme un jeu, une joute dans laquelle un mouvement de va-et-vient entre questions et réponses se configure comme par lui-même. Et en ce

³³⁷ G.H. Mead, op. cit., p. 376.

³³⁸ H.-G. Gadamer, *La philosophie herméneutique*, Paris : PUF, 1996, p. 175.

³³⁹ « La grammaire et l'orthographe que l'on apprend à l'école sont une simple convention. Toutes les belles fautes de langue que l'on exerce chez nos enfants à leur âge le plus génial, entre deux et trois ans, quand ils font preuve d'une si grande ingéniosité langagière, voilà ce qui témoigne de la vie de la langue ». Ibid., p. 231.

³⁴⁰ Voir supra Ch. II, p. 73.

³⁴¹ Ibid., p. 175.

³⁴² « Le processus qui permet de jeter un pont entre la forme de communication qui n'est pas encore sémantiquement articulée et la communication verbale est le jeu. Le jeu me semble être une sorte de *dialogue prélangagier*. Pensons par exemple au jeu du nourrisson avec ses propres doigts, à ses mouvements, *a fortiori* au jeu qui implique l'autre ». Ibid., p. 178.

sens, dialoguer c'est jouer à un jeu qui donne accès aux plus hautes sphères de l'esprit : comprendre et habiter le monde par l'intermédiaire de l'art, de la religion, de la philosophie, de la science, du droit, etc.

Ceci dit, bien que l'apprentissage et la maîtrise du langage, pris ici en tant que processus de socialisation ou encore comme intériorisation de la conversation sociale (ou « Autrui généralisé »), contribuent à la formation du soi en créant des habitudes et en ouvrant l'accès au domaine de la signification, l'esprit reste tout de même habité par des images. Autrement dit, les mots ne remplacent pas les images, images et mots cohabitent au sein de l'esprit. Et cette cohabitation s'accompagne d'une collaboration : les images collaborent avec les mots en complétant notre compréhension d'une situation en cours d'expérience. Plus précisément, les images contribuent à l'activité réflexive de l'intelligence en ce qu'elles (re)présentent au sujet individuel « un environnement qui n'est pas là »³⁴³, et par là, elles déterminent l'action appropriée à entreprendre dans une situation donnée. Autrement dit, dans une situation d'interaction sociale donnée ou un jeu réglé (« *game* ») comme une partie d'échecs par exemple, l'homme possédant et maîtrisant le langage de sa communauté (la « communauté échiquéenne » dans le cas présent) a, d'une part, intériorisé les attitudes, mœurs et discours socialement partagés (« Autrui généralisé ») et arrive ainsi à comprendre autrui, car il est en mesure de se mettre à sa place. Bref, les différents participants d'une situation sociale donnée, parce qu'ils partagent un même « Autrui généralisé », sont en mesure de comprendre la même chose. Ainsi, par exemple, les participants d'une partie d'échecs, parce qu'ils ont intériorisé le langage de la communauté échiquéenne (i.e. le but, les règles et le vocabulaire du jeu, le déplacement et la valeur des pièces, la notation algébrique des cases, les différentes positions et combinaisons éprouvées et que l'on retrouve dans les manuels d'échecs, etc.), partagent des significations communes et sont ainsi en mesure de comprendre ce que leur adversaire fait. En d'autres termes, le joueur et l'adversaire font ce qu'ils font en fonction de la compréhension commune qu'ils ont du jeu et de ses règles et que les règles et le jeu sont nécessairement, sur le plan formel, compris de la même manière par tous les participants (autrement il serait impossible de jouer aux échecs). Mais à cette compréhension/signification formelle du jeu se conjugue l'imagination. Ainsi par exemple, face à une position particulière sur l'échiquier, le joueur procède certes à une évaluation des coups possibles en se rapportant à sa connaissance des règles et du but du jeu (le déplacement des pièces, la valeur des positions, etc.) et aux différentes positions et combinaisons qu'il a apprises et mémorisées par son expérience (théorique et pratique) de l'échiquier, mais pour *dé-jouer* l'adversaire, c'est-à-dire pour répondre adéquatement à ce qu'il propose en jouant telle position (comprise ici comme un « énoncé »), le joueur doit faire preuve

³⁴³ G.H. Mead, op. cit., p. 401.

d'imagination et se rapporter à différentes images (qu'il a intériorisées et conservées) qui lui permettent de compléter sa compréhension de la situation. Ces images peuvent bien sûr faire figure de diagrammes échiquéens que le joueur fait surgir à son esprit (c'est-à-dire qu'il visualise mentalement l'échiquier) et qu'il relie les uns aux autres (c'est-à-dire qu'il les agence en une combinaison) afin de créer quelque chose de nouveau : une position inattendue, inhabituelle ou encore déstabilisante pour l'adversaire. Mais ces images peuvent aussi se rapporter à d'autres formes ou figures qui ne sont pas nécessairement visuelles, car, une image, dira-t-on en réitérant les propos de Mead, peut avoir un contenu tactile, verbal, sonore ou autre. Ainsi par exemple, le huitième champion du monde des échecs, Mikhaïl Tal, rapporte que lors d'une partie disputée contre un certain Vasiukov, il s'arrêta longuement pour réfléchir s'il devait ou non sacrifier son cavalier. Pendant qu'il examinait les possibilités qui s'offraient à lui, son esprit s'embrouilla : le champion n'arrivait plus à déterminer les coups adéquats et avantageux. C'est alors qu'un couplet d'un poème russe pour enfants surgit à son esprit : *Oh, comme c'était difficile/ De tirer l'hippopotame hors du marais*. Et Tal de poursuivre :

Je ne sais par quelles associations l'hippopotame avait surgi de l'échiquier mais tandis que les spectateurs étaient convaincus que je continuais d'étudier la position, j'étais en train de penser : « comment tirer un hippopotame hors du marais ». Je me souviens que je voyais des crics, des leviers aussi, des hélicoptères et même une échelle à corde. À la suite de cette réflexion prolongée, je m'avouai vaincu en tant qu'ingénieur et pensai méchamment : « Bon, laissons-le se noyer ! » Et soudain, l'hippopotame disparut. Parti de l'échiquier comme il était venu. De lui-même. Immédiatement, la position ne me sembla plus si compliquée³⁴⁴.

L'image de l'hippopotame (ainsi que celles des crics, des leviers, de l'hélicoptère, de l'échelle, etc.) apparaît ici comme une sorte d'impulsion créée par l'imagination; impulsion qui, par ailleurs, libéra l'esprit du joueur du brouillard mental dans lequel il se trouvait à force de calculer. L'image d'un hippopotame embourbé dans un marais fut associée à la position malencontreuse du cavalier sur l'échiquier et contribua à la « création » d'un coup inattendu et efficace (Tal a sacrifié son cavalier sur l'échiquier comme il a laissé l'hippopotame se noyer dans son imagination) qui permit au champion de remporter la partie. En ce sens et comme l'avance le psychologue Alfred Binet dans une étude célèbre datant de la fin du XIXe siècle et portant sur la mémoire dans le cadre de ce qu'on peut appeler les échecs à l'aveugle (i.e. parties d'échecs jouées en l'absence de la vue de l'échiquier), la signification d'une position échiquéenne arrive à se fixer dans l'esprit du joueur grâce à une multitude de suggestions d'idées (ex. : un hippopotame qui se noie) qu'une partie éveille en lui³⁴⁵. De plus, Binet rapporte que pour faire apparaître une image de l'échiquier en l'absence de la vue de l'échiquier, le

³⁴⁴ Mikhaïl Tal cité dans G. Kasparov, *La vie est une partie d'échecs*, Paris : JC Lattès, 2007, p. 113.

³⁴⁵ A. Binet, « Enquête sur les joueurs d'échecs », In *Psychologie de la mémoire*, Paris : L'Harmattan, 2003, p. 73-108.

joueur en appelle aux noms qui correspondent aux positions qui ont été jouées et qu'il a mémorisées. Ainsi, par exemple, en mémorisant et en se rappelant que l'adversaire a joué une ouverture sicilienne, le joueur est en mesure de se représenter mentalement l'image de cette position. Autrement dit, la configuration d'une position (sa forme, son image) apparaît à l'esprit du joueur au travers du nom de cette position. En se disant « ouverture sicilienne », le joueur peut voir la position. La signification qui habite le mot contribue donc à faire apparaître l'image. Et l'image que le nom et sa signification font apparaître à l'esprit est une construction de l'imagination (ce n'est pas un véritable échiquier). Mais pour arriver à un tel résultat, le joueur doit disposer d'une connaissance à la fois théorique et pratique des échecs, c'est-à-dire qu'il doit avoir lu, étudié et pratiqué longuement et à répétition le jeu.

Dans un jeu réglé (« *game* ») comme le jeu d'échecs, l'imagination, prise ici en sa qualité de médiation du jeu dans son moment subjectif, collabore avec la mémoire en entrant au service d'une stratégie (ou, à tout le moins, un plan d'action) qu'elle a contribué à élaborer et qu'elle cherche à réaliser ou à mettre en acte. Et une stratégie, doit-on préciser, s'élabore en fonction d'un but ou d'un objectif à atteindre. C'est donc en fonction d'un but ou d'un objectif pratique qu'un joueur *imagine* une stratégie ou un plan d'action, dans une situation déterminée (ex. : une partie d'échecs). Autrement dit, l'imagination collabore avec la mémoire et s'active d'une manière efficace en cherchant à atteindre un objectif. Laisée à elle-même, l'imagination n'a ni but ni raison, mais dans le cadre d'une situation pratique comme une partie d'échecs, elle oriente son activité en conformité à un but – prendre le roi de l'adversaire. Lorsqu'elle n'est en quête de rien, l'imagination tourne sur elle-même, et en ce sens, on peut dire qu'elle ne suffit pas à faire le jeu. Plus largement, on peut dire que l'imagination, en ce qu'elle se rapporte au domaine de l'illusion, peut même se « jouer de nous », dans le sens où elle peut s'emballer et nous tromper et ainsi se retourner en son contraire, c'est-à-dire que plutôt que de contenir les émotions, elle peut les déchaîner. Bref, le jeu est plus que de l'imagination en acte. Dans la pratique d'un jeu réglé, l'imagination contribue cependant au développement de la singularité individuelle du joueur ou, autrement dit, en s'activant au service d'un but ou d'un objectif, l'imagination confère au joueur un style, c'est-à-dire une manière singulière de jouer et de développer le jeu.

4.3 Style et pratique

Le style, compris en tant que médiation du jeu dans son moment subjectif, relève d'un savoir ou d'une connaissance pratique. Le style ne se développe pas sur un plan théorique. Mais le style ne se résume pas non plus à une maîtrise d'aptitudes strictement techniques. En tant que manière de faire, le style singularise la conduite de l'individu tout en l'identifiant à tous ceux qui, avant, après ou en même

temps que lui, adoptent ce style. Le style, dit-on dans le langage courant, fait l'homme. Par ailleurs, le style se rapporte toujours à un horizon social et à une sphère de pratiques ou à une dimension spécifique de la vie (i.e. le style vestimentaire de l'homme de la société européenne du XIX^e siècle, le style baroque de l'architecture italienne du XVI^e siècle, le style prosaïque de la musique contemporaine, le style classique de la sculpture grecque, etc.). En d'autres termes, un style est toujours lié à un champ d'action déterminé qui, lui-même, se rapporte à un horizon social qui s'est constitué et développé dans le cadre du devenir historique d'une société. Le style a, en ce sens, le statut ou la qualité d'un « être historique ». De plus, dans le jeu, ou encore dans la pratique d'un jeu, le style, en ce qu'il se rapporte à un champ d'action déterminé, dépend du but visé ou de l'objectif à atteindre, et en ce sens, pour avoir du style, aux échecs par exemple, il importe d'abord d'agir en conformité au but du jeu.

Agir en conformité à un but détermine l'action du joueur comme un « devoir-être » ou plutôt comme un « devoir-faire ». Le joueur d'échecs, par exemple, doit prendre le roi adverse, c'est son but, c'est ce qu'il veut, c'est ce qu'il doit faire. Un jeu réussi, pris dans le sens d'un « bon coup » ou d'une bonne manœuvre, renvoie à une manière de faire qui se conforme au but du jeu (et/ou au plan d'action ou à la stratégie que le joueur s'est donné pour atteindre le but du jeu). Et à l'inverse, le fait de mal jouer renvoie à une non-conformité entre l'agir du joueur et le « devoir-faire » qu'exige le jeu. Ceci dit, pour qu'un jeu soit (bien) joué, il faut d'abord que le joueur qui y prend part ait un intérêt pour ce jeu. Comme le dit Hegel : « [R]ien ne s'accomplit sans intérêt »³⁴⁶. Et l'intérêt d'un joueur peut obéir, à un degré plus ou moins grand (selon le sujet individuel), à une passion. Et la passion est déterminante à un grand accomplissement : « Rien de grand n'a été accompli sans passion ni ne peut être accompli sans elle »³⁴⁷. Autrement dit, le grand joueur se différencie du simple amateur par la passion qu'il éprouve pour le jeu. Alors que l'intérêt de l'amateur renvoie à une inclination particulière et immanente qu'éveille le jeu pour lui, la passion qui habite le grand joueur le conduit plutôt à un investissement total de sa subjectivité. Ainsi, la passion de certains joueurs pour les échecs, par exemple, a élevé le jeu au statut d'un art et/ou d'une science et/ou peut-être même dans certains cas d'une religion, alors qu'un simple intérêt ne confère au jeu que la qualité de passe-temps ou de divertissement occasionnel.

La passion est garante de la possibilité d'accomplir quelque chose de grand. Ainsi par exemple, aux échecs, la passion des grands joueurs a légué pour la postérité ce qu'on pourrait nommer des « grands styles » de jeu, c'est-à-dire, selon la typologie de Anthony Saidy : le style romantique, le

³⁴⁶ Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. Philosophie de l'esprit*, op. cit., p. 274.

³⁴⁷ Ibid., p. 272.

style scientifique ou systématique, le style hypermoderne et la nouvelle dynamique³⁴⁸. Un « grand style » ou encore un style consacré ou effectif renvoie à une manière d'agir ou de faire qui se conforme au but du jeu et qui fut éprouvée dans la pratique et formalisée théoriquement. Les « grands styles » de jeu apparaissent comme différents modes de régulation effective du jeu (les règles du jeu, quant à elles, renvoient plutôt au mode de constitution du jeu ; je reviendrai sur cette question au chapitre suivant) et ils englobent toutes les dimensions du jeu (ex. : l'ouverture, le milieu et la fin de partie, l'attaque, la défense, etc.). Cette manière adéquate de jouer ou d'agir dans le jeu implique d'abord une compréhension et une connaissance du but du jeu et du comment le jeu se joue. En ce sens, l'intérêt pour les échecs, par exemple, conduit généralement l'individu à jouer en usant de styles consacrés ou effectifs – le style romantique, le style scientifique, le style hypermoderne, la nouvelle dynamique –, et ce même à l'insu du joueur : aux échecs, tout débutant joue spontanément de manière romantique, c'est-à-dire dans un style qui privilégie les combinaisons à court terme (ou alors il joue sans style). Quant à l'amateur qui joue avec sérieux mais uniquement pour se distraire, on peut supposer qu'il reproduit des modes d'action (styles, stratégies, combinaisons, etc.) issus de la passion (et de l'imagination) des grands joueurs. Mais qu'il s'agisse d'inventer/développer un style (passion pour le jeu) ou d'en reproduire un (intérêt pour le jeu), dans les deux cas, l'individu doit *vouloir* jouer le jeu.

La connaissance et la maîtrise d'un style de jeu ne sont cependant pas suffisantes à la « bonne conduite » d'un jeu. Le style, ai-je dit, ne se résume pas à une maîtrise technique d'un jeu : le joueur doit également faire preuve d'imagination pour déjouer son adversaire. Comme on l'a vu dans la critique du concept de stratégie mis de l'avant par les tenants de la théorie mathématique des jeux, un style de jeu individuel est une mise en acte de variations imaginatives qui expriment ou caractérisent, dans la pratique, la conduite d'un joueur, de *ce* joueur³⁴⁹. Mais puisque nous nous situons ici sur le plan pratique, les variations imaginatives ne suffisent pas, le joueur doit faire l'exercice de son libre arbitre, c'est-à-dire qu'il doit faire un choix parmi les différentes images qu'il fait surgir à son esprit ; et le choix sur lequel il s'arrêtera doit relever de la satisfaction du but visé et conséquemment de la réalisation de son intérêt. Enfin, l'imagination peut contribuer à l'élaboration d'un style selon deux modalités ou encore deux formes ou fonctions différentes : l'imagination effective et son activité associative et l'imagination radicale et son activité créatrice³⁵⁰.

³⁴⁸ A. Saïdy, *The Battle of Chess Ideas*, Dallas : Chess Digest Inc, 1972.

³⁴⁹ Voir ci-dessus, Ch. III, p. 118.

³⁵⁰ Ces catégories sont de Castoriadis (op. cit.) et elles recouvrent les trois formes/fonctions de l'imagination que nous avons mises à jour dans la section précédente.

L'imagination effective fait référence à la capacité de l'intelligence de mobiliser, de manipuler, d'agencer, d'associer des symboles significatifs ou encore, des représentations significatives connues et partagées par une communauté. À cet égard, on peut dire qu'un style effectif ou consacré renvoie à un imaginaire collectivement partagé, c'est-à-dire à une vision du jeu (et du monde) propre à une société donnée à une époque donnée. De plus, on peut ajouter que cet imaginaire, à la manière d'une tradition, se constitue graduellement au travers d'un processus de sédimentation des significations et des conventions qui, elles-mêmes, s'inscrivent au sein d'une vision ou d'un horizon du monde articulé et structuré par une autorité symbolique ou un « Autrui généralisé » (Dieu, la Raison, le Soi, la Communication, etc.). Du fait qu'elle participe à l'enrichissement, à la maîtrise et à la mise en pratique effective d'un champ de représentations connues et partagées, l'imagination effective entretient un rapport qui s'accorde avec un « grand style » et conséquemment avec l'époque et l'horizon social auxquels se rattache ce style, et ce dans la mesure où elle (l'imagination effective) réitère la vision du monde véhiculée par ce style en le faisant certes varier mais sans le remettre en question ou le dépasser.

L'imagination radicale, quant à elle, fait plutôt référence à la capacité de l'intelligence de faire surgir une forme, sinon de créer, une nouvelle forme qui rompt avec les formes précédentes. Sur le plan pratique, l'imagination radicale contribue donc au dépassement d'un style effectif partagé et connu par une communauté (ex. : la communauté échiquéenne) et conséquemment, elle œuvre à la création d'un style original ou encore d'une manière nouvelle de pratiquer le jeu (tout en respectant les mêmes règles). Ce « nouveau style » peut à son tour se constituer en un style consacré ou rester le fait unique d'un individu. Et en tant qu'elle participe à la création de nouvelles manières de pratiquer un même jeu, on peut dire que l'imagination radicale entretient un rapport dialectique avec un « grand style », c'est-à-dire qu'elle propose une nouvelle vision du jeu qui ne s'arrime plus aux conventions établies par un « grand style ».

Dans le jeu, le style, en tant qu'il est une mise en pratique de l'activité de l'imagination, peut donc être effectif ou radical. Le style effectif se donne selon un rapport qui s'accorde à l'ordre établi et en ce sens, il soutient, élève, renforce ou conforte une manière de jouer. Le style effectif contribue à la conservation d'une tradition ou, à tout le moins, à une vision conventionnelle du jeu. Le style radical, de par son caractère dialectique, relève plutôt de l'innovation et du dépassement des manières de faire déjà existantes. À la lumière de ces considérations, on peut dire que le style (qu'il soit radical ou effectif) implique et la tradition et l'innovation. Un joueur peut jouer selon un style « digne » du grand style et entretenir ainsi un rapport qui s'accorde avec la vision du monde (et du jeu) et la tradition

auxquels le grand style se rapporte, ou il peut jouer selon un style qui excède et dépasse le style dominant et entretenir ainsi un rapport dialectique avec l'ordre et le style établis par la tradition. Mais dans les deux cas, le joueur ne procède pas d'une *tabula rasa*. Nous sommes toujours déjà en route, dit Gadamer. En d'autres termes, ceux de Bakhtine, tout énoncé n'est qu'un maillon d'une longue chaîne de signification (ou de sens)³⁵¹.

Bref, l'innovation ou la transformation d'un style, d'un genre du discours, d'un domaine d'activités ou même de la société dans son ensemble suppose nécessairement une tradition, ou du moins une forme déjà là, par rapport à laquelle il y a innovation, car comme l'avance Winnicott :

[D]ans tout champ culturel, *il est impossible d'être original sans s'appuyer sur la tradition*. À l'inverse, il n'est personne parmi ceux qui contribuent à la culture pour simplement répéter [...] Le jeu réciproque entre l'originalité et l'acceptation d'une tradition, en tant qu'il constitue la base de la capacité d'inventer, me paraît simplement être un exemple de plus, et fort excitant pour l'esprit, du jeu réciproque entre la séparation affective et l'union³⁵².

La création et l'émergence de nouvelles formes ou de nouveaux styles à l'intérieur d'un domaine d'activités données (ex. : les échecs) ne relèvent pas d'une « toute-puissance autopoïétique » de ce domaine. Un domaine d'activités sociales (un genre du discours, dirait Bakhtine) ne se constitue pas et ne se développe pas en vase clos : les différents domaines d'activités sociales (science, art, droit, pratiques quotidiennes, etc.), malgré leur relative autonomie, ne sont pas imperméables les uns pour les autres. Un style appartient à un domaine d'activités sociales (ou à un genre du discours) qui se rapporte lui-même à un horizon du monde commun aux différents domaines d'activités (ou genres du discours) qui lui sont contemporains. En ce sens, et comme l'avance Bakhtine à propos de l'art littéraire, un style effectif (ou encore un « grand style » comme, par exemple, le classicisme) est partie intégrante d'une *vision du monde*³⁵³.

Or, en tant qu'un style de jeu est issu d'une interaction entre le jeu et son horizon social et qu'il implique tradition et innovation, cela mène à prendre en considération comment se tisse cette

³⁵¹ « [I]l ne saurait y avoir un sens premier ou dernier, car le sens se situe toujours entre les sens, maillon dans la chaîne du sens qui, seule, est susceptible, dans son tout, d'être une réalité. Dans la vie historique, cette chaîne croît à l'infini, en vertu de quoi chacun de ses maillons se renouvelle toujours, et toujours, renaît, pour ainsi dire, de nouveau ». M. Bakhtine, *Esthétique de la création verbale*, op. cit., p. 366.

³⁵² D.W. Winnicott, *Jeu et réalité*, op. cit., p. 184-185.

³⁵³ Tel que soulevé au chapitre II (p. 84), tout phénomène social ou toute question ou forme sociale se constitue dans un rapport d'interaction entre un horizon social, un type d'expression ou de discours (et le style qu'il appelle), l'histoire et le destinataire à qui s'adresse le discours ou l'énoncé. Voir notamment, M. Bakhtine, *Esthétique de la création verbale*, op. cit., 1984.

interaction et comment s'articulent la tradition et l'innovation dans la pratique concrète des jeux. Plus particulièrement, on retiendra ici le jeu de la compétition échiquéenne et le jeu de la représentation théâtrale pour conduire l'examen des interactions entre le jeu et l'horizon social et entre l'innovation et la tradition dans le jeu, car les échecs et le théâtre offrent pour l'analyse une profondeur historique que n'offrent pas d'autres jeux. Et cette profondeur historique permet notamment de voir avec clarté les processus de formation/transformation des styles de jeu et des visions du monde qui s'y rapportent. Plus généralement, dans la mesure où le style fait appel aux activités imaginative et affective des subjectivités qui prennent part au jeu, il importe également de voir comment les médiations constitutives du concept de jeu dans son moment subjectif – émotion, imagination et style – travaillent concrètement le phénomène du jeu lui-même – échecs et théâtre. En retenant la compétition échiquéenne et la représentation théâtrale pour examiner le jeu dans son moment subjectif, j'entends montrer comment des jeux différents modélisent différemment les médiations qui les travaillent. Cette différence renvoie fondamentalement à la manière qu'a un jeu de s'inscrire ou de s'intégrer à son horizon social. Bref, afin de compléter la formulation du concept de jeu dans son moment subjectif, j'examinerai comment le jeu agit sur la formation et la transformation de la subjectivité en s'intégrant à l'horizon social selon des modalités différentes, c'est-à-dire soit en s'accordant, soit en s'opposant à la *vision du monde* qui y préfigure.

4.4 L'épreuve du soi dans la compétition échiquéenne et dans le théâtre de Beckett

Le style, ai-je dit, est partie intégrante d'une vision du monde. À ce titre, le style de jeu qui domina la scène échiquéenne du XVe au XIXe siècle en Europe et que l'on qualifie aujourd'hui de style romantique revêt certaines des caractéristiques de la forme romantique de l'art telle que l'entend Hegel dans son *Esthétique*. Pour Hegel, ce qui est « romantique » renvoie, de manière générale, à l'ère chrétienne. Avec l'art romantique, dit-il, la subjectivité humaine, le monde intérieur de la conscience, devient l'ancrage de la production artistique. Le recentrement de l'art sur le moment subjectif prend source, selon la perspective hégélienne, dans le christianisme et son anthropomorphisme. Dans la religion chrétienne, Dieu s'est fait homme et a connu toutes les vicissitudes de la vie sur terre pour ensuite mourir et ressusciter. Dès lors, il apparaît que l'homme est la manifestation réelle de Dieu, et en ce sens il apparaît à la fois sous le signe de la finitude et celui de l'universalité. Dans un autre ordre d'idée, Simmel avance que le christianisme est une religion individualiste, car contrairement aux religions du monde antique (sémitique et gréco-romaine), dans le christianisme, Dieu n'est pas (immédiatement) identifié au pouvoir d'État ou au clan. Par là, le sentiment religieux de la foi chrétienne se trouve libéré des exigences de l'organisation sociale et politique (ou du clan) et de sa

hiérarchie et se confine à l'âme individuelle du croyant. Bref, l'appartenance à la religion chrétienne ne dépend d'aucune autre appartenance. Il suffit d'être un individu humain pour devenir chrétien, ou encore, c'est en notre qualité d'individu qu'on est appelé à se lier au Dieu chrétien. Ainsi, poursuit Simmel, partout où il va dans le monde, le chrétien porte en lui son Dieu et sa religion, et en ce sens, c'est l'individu ou plutôt l'âme individuelle qui apparaît être au centre de la religion chrétienne. Bref, le romantisme, pris comme forme (de représentation et d'expression) chrétienne, situe la personnalité humaine au centre de l'existence. Dans ce cadre, c'est l'âme individuelle qui prédomine et cela conduit, selon la perspective hégélienne, au développement des valeurs de la chevalerie romantique, dont notamment l'honneur et la bravoure (mais aussi la fidélité et l'amour).

En ce qui concerne le domaine échiquéen, l'approche romantique privilégie un style de jeu offensif caractérisé par une inventivité remarquable sur le plan tactique ou, pour le dire autrement, le style romantique se fonde sur des combinaisons audacieuses et des sacrifices (gambits) spectaculaires qui témoignent (peut-être) de la « bravoure chevaleresque » du joueur. Ces caractéristiques répondent à une vision du jeu (qui répond elle-même à une vision générale du monde) pour laquelle l'occupation et la domination du centre de l'échiquier constituent une « loi fondamentale » à laquelle le joueur doit se plier à tout prix, même celui du sacrifice de la dame. À cet égard, on peut associer le principe de l'occupation et de la domination du centre de l'échiquier à la conception romantique de l'individu comme centre de référence : pour l'esprit romantique, l'individu ne croit et n'agit « qu'à partir du centre qui lui est propre à *lui seul* »³⁵⁴. Enfin, on peut dire que ce style de jeu témoigne d'un certain dédain du matériel ou de la matière (les pièces) et d'une valorisation de l'honneur, de l'esprit ou du « wit » du joueur : le développement de l'inventivité et de l'originalité créatrices du joueur est plus important que l'avantage matériel et l'occupation de positions stratégiques. En ce sens, on peut avancer que le style romantique défend la conception selon laquelle un grand joueur d'échecs est une sorte de génie (ou peut-être de chevalier?) dans l'art des combinaisons, des astuces et de la tactique. Ainsi, tout comme l'artiste et plus généralement l'homme romantique, le grand joueur d'échecs se définit ici en considération de ses qualités et de ses aptitudes individuelles : « le contenu ne concerne que l'infinie relation subjective à soi ; le sujet n'est plein que de lui-même en tant que singularité en elle-même infinie »³⁵⁵.

Ceci dit, bien que le style se rattache à une vision du monde, il suppose également un champ d'action déterminé auquel il se rapporte, et à cet égard, comme je l'ai déjà souligné, il dépend du but à

³⁵⁴ G. Simmel, *Philosophie de la modernité*, Paris : Payot, 2004, p. 208.

³⁵⁵ Hegel, *Cours d'esthétique II*, Paris : Aubier, 1996, p. 161.

atteindre, c'est-à-dire, dans le cas des échecs, prendre le roi adverse. Pour avoir du style, je l'ai également souligné, il importe donc d'agir en conformité au but du jeu, et pour agir en conformité au but du jeu, le joueur doit avoir un intérêt (ou une passion) pour le jeu, c'est-à-dire qu'il doit se sentir comme impliqué lui-même dans le jeu. Cette exigence crée une tension à l'intérieur même de la subjectivité individuelle; et cette tension prend la forme d'une scission entre le « faire » du joueur et le « devoir-faire » que le jeu réclame, entre l'intérêt du joueur et le but du jeu. Cette tension/scission est par ailleurs garante du plaisir du jeu, dans le sens où, comme je l'ai montré, le plaisir du jeu tient à un mouvement d'aller-retour entre excitation et détente, effort et repos, etc. Aux échecs, le plaisir renvoie notamment au fait de déjouer l'adversaire en se conformant aux règles et au but du jeu, car l'atteinte d'un tel objectif donne lieu à un relâchement de la tension entre le « faire » et le « devoir-faire » du joueur, et ce relâchement qu'éprouve le joueur après la tension qu'il a vécue est une source de plaisir en ce qu'il révèle au joueur ses qualités, ses aptitudes, son savoir-faire, etc. Bref, aux échecs, le plaisir du jeu renvoie à la réalisation du but et conséquemment à la satisfaction de l'intérêt du joueur. Autrement dit, le joueur éprouve du plaisir en se conformant ou en s'ajustant, voire en se pliant, au but du jeu, car le joueur y détient un intérêt, c'est-à-dire qu'il s'y sent comme *mis en jeu* lui-même.

Bien que l'intérêt pour le jeu soit nécessaire au plaisir du jeu, cela ne suffit cependant pas à la bonne conduite d'un jeu : le joueur doit également faire preuve d'imagination. Et le recours à l'imagination, comme nous l'avons vu, opère selon deux modalités différentes – l'imagination effective et l'imagination radicale – qui renvoient, sur le plan pratique, à deux manières différentes d'avoir du style dans le jeu. Ainsi, par exemple, dans la pratique du jeu d'échecs, l'imagination effective se rapporte à la maîtrise d'un style effectif ou consacré comme le style romantique et à la capacité du joueur de produire des variations à l'intérieur de ce style en usant de son libre arbitre. À cet égard, un joueur comme Adolf Andersen, qui domina la scène échiquéenne au milieu du XIXe siècle, était passé maître dans le style romantique et pratiquait les échecs d'une manière qui n'était certes pas étrangère à ses contemporains, mais qui tout de même les surpassait. Le style de jeu de Andersen témoignait d'une pleine maîtrise individuelle du style romantique, et en cela, le style de Andersen témoignait de la vision du jeu et de la vision du monde propres à sa société et à son époque. À l'inverse, le style radical et personnel de Paul Morphy était en rupture avec le style romantique et annonçait la révolution scientifique du jeu d'échecs qui allait rendre désuet le style romantique. Morphy, pourrait-on dire, jouait selon un style positionnel avant l'heure, c'est-à-dire une manière de développer les pièces sur l'échiquier de façon à maximiser chacune des positions en fonction des pièces en jeu et de la configuration d'ensemble de l'échiquier. Cette manière de pratiquer les échecs était à peu près inédite à l'époque et apparaissait comme quelque chose d'inouï pour les contemporains

de Morphy qui pratiquaient tous, pour la plupart, le style romantique³⁵⁶. Bien que Morphy joua selon un style qui lui était propre et unique, les parties qu'il disputa inspirèrent ce que nous nommons, rétrospectivement, le style scientifique. Ceci dit, c'est la sous la plume de Wilhelm Steinitz (premier champion du monde des échecs) que la formalisation du style scientifique qu'annonçait le style personnel et radical de Morphy vit le jour. Bref, bien que Morphy n'ait pas « fondé » une nouvelle école ou un nouveau style consacré, son style individuel fut un vecteur de changement et d'innovation. Le cas de Morphy montre que l'imagination radicale, lorsqu'elle est mise en pratique, remet en question la manière conventionnelle de faire ou d'agir et préside ainsi à l'émergence de nouvelles formes. Morphy, pourrait-on dire, était à l'avant-garde du développement de l'esprit et de la pratique échiquéens et son style de jeu entretenait un rapport dialectique avec le style romantique, dans le sens où son style remettait en question l'approche romantique et tendait à la dépasser. Par ailleurs, que le style soit effectif (Andersen) ou radical (Morphy), dans les deux cas, la tradition et l'innovation sont impliquées, car, tel qu'indiqué précédemment, toute innovation s'appuie sur une tradition, ou à tout le moins, sur une forme déjà là par rapport à laquelle il y a innovation, et toute tradition se constitue au travers d'un processus de sédimentation qui la fait innover, ou à tout le moins, qui la rénove.

Ceci dit, qu'en est-il du style, de l'innovation et de la tradition dans la pratique contemporaine du jeu d'échecs? À l'heure actuelle, le jeu d'échecs ne semble se jouer selon aucun style particulier, car, comme l'avance l'ancien numéro un mondial des échecs, Garry Kasparov : « La devise du jeu moderne [i.e. postmoderne ou communicationnel] est devenue "C'est à voir". De plus en plus, un coup n'est ni bon ni mauvais sous prétexte qu'il a l'air de l'être ou qu'il n'a jamais été joué auparavant. Il est simplement bon s'il est efficace et mauvais s'il ne l'est pas »³⁵⁷. En ce sens, la signification et la valeur d'un coup, c'est-à-dire un bon coup ou un mauvais coup, ne relèvent ni d'une théorie, ni d'un système, ni d'une tradition ; elles sont déterminées par leur efficacité. L'époque contemporaine serait dépourvue d'un « grand style », on pourrait donc dire « à chacun son style ». La stylisation contemporaine du jeu d'échecs ne relèverait que du « *quant-à-moi* » (ou du « *moi-pour-moi* »³⁵⁸). Mais en tant que c'est l'efficacité d'un coup qui lui donne sa valeur et que le mot d'ordre du jeu

³⁵⁶ Au XVIII^e siècle, Philidor, qui avait développé une philosophie du jeu d'échecs et qui éleva le pion au statut de la pièce la plus importante du jeu, jouait d'une façon qui se rapprochait du style scientifique, mais il fallut attendre le XIX^e siècle pour que ce style se généralise et rejoigne l'ensemble de la communauté échiquéenne. En ce sens, le style de jeu de Philidor apparaît, dans le contexte du XVIII^e siècle, comme quelque chose qui lui est unique, c'est-à-dire une manière de jouer qui était propre et spécifique à Philidor et qui ne caractérise pas le style de jeu de cette époque.

³⁵⁷ G. Kasparov, *La vie est une partie d'échecs*, op. cit., p. 213-214.

³⁵⁸ L'expression est de Bakhtine, *Esthétique de la création verbale*, op. cit., p. 206.

postmoderne est « c'est à voir », cela nous conduit à caractériser la manière contemporaine de jouer aux échecs comme un style de jeu « communicationnel-pragmatique »³⁵⁹.

Malgré le fait que la pratique actuelle du jeu d'échecs semble entièrement ancrée dans l'expérience et ne paraît se déployer qu'au sein de l'horizon du présent (de l'« ici et maintenant »), le style communicationnel-pragmatique entretient tout de même certains rapports avec les styles du passé. Mais ici, les formes issues de la tradition ne sont pas conservées intégralement : le style pragmatique-communicationnel ne s'approprie que ce qui convient à l'efficacité du jeu, de *ce* jeu, voire de « *cette* » partie particulière opposant deux subjectivités individuelles particulières. La pratique actuelle du jeu d'échecs ne vise ni la constitution ni la conservation d'un système total de jeu (ou d'un « style absolu »). Autrement dit, le passé et la tradition cohabitent au sein du style communicationnel-pragmatique sous la forme de fragments, de morceaux, de bribes ou encore d'échos. À cet égard, au cours des années 1920, le monde échiquéen connut ce que l'on peut nommer rétrospectivement la révolte (ou révolution) hypermoderne. Ce courant ou style échiquéen, doit-on préciser, vit le jour en réaction au système positionnel du style scientifique et une de ses caractéristiques fondamentales tient à une réaffirmation des aspects créatifs et offensifs associés au style romantique. Plus généralement, le style hypermoderne se fonde sur l'individualité de chacune des positions particulières et conséquemment il rejette les systèmes de jeu clos sur eux-mêmes. À cet égard, on peut, comme le fait Anthony Saidy, rapprocher le style hypermoderne aux courants artistiques avant-gardistes des années 1920 et plus particulièrement aux œuvres de Marcel Duchamp en ce que ce dernier, tout comme les hypermodernes pour les échecs, tendait à parodier les conceptions anciennes de l'art (ex. : la reproduction de la Joconde à laquelle Duchamp a ajouté l'inscription LHOOQ [lire : « elle a chaud au cul »])³⁶⁰. Par là, Duchamp, tout comme les hypermodernes, cherchait à montrer la faillite ou la désuétude des vieilles idées. Ceci dit, malgré l'inventivité des tenants du style hypermoderne, la scène échiquéenne de l'époque resta cependant dominée par deux joueurs aux styles radicaux, inclassables et uniques : l'Allemand Emmanuel Lasker et le Cubain José Raul Capablanca. La pratique échiquéenne n'en resta cependant pas là. Théoriciens et praticiens du jeu cherchèrent à synthétiser les styles scientifique et hypermoderne. C'est ainsi qu'un nouveau style – la nouvelle dynamique – vit le jour. La nouvelle dynamique, comme le précise David Shenk, renvoie en fait à un amalgame de styles dans lequel les différentes avancées dans le domaine échiquéen furent synthétisées³⁶¹. De façon générale, ce

³⁵⁹ L'expression « communicationnel-pragmatique » est employée par J.-F. Côté pour désigner le type de médiation caractéristique de la société étatsunienne du XXe siècle, Voir J.-F. Côté, « Le rêve américain et sa réalité cinématique », *Société*, no. 12-13, Hiver 1994, p. 355-418.

³⁶⁰ A. Saidy, op. cit., p. 25.

³⁶¹ D. Shenk, *The Immortal Game*, Bond Street Books (Canada), 2006, p. 236.

nouveau style intègre en une même conception l'esprit systématique du style scientifique et l'esprit avant-gardiste des hypermodernes (pris ici comme des néo-romantiques) et en ce sens, cette synthèse se structure en fonction de deux pôles fondamentaux : le pôle scientifique, défensif, systématique, technique (et conservateur), et le pôle artistique, offensif, créatif, aventureux (et innovateur). Bref, le style qui caractérise la nouvelle dynamique et que j'ai ici proposé de qualifier de style communicationnel-pragmatique conjugue tradition et innovation en amalgamant divers éléments/fragments issus de différents styles et différentes écoles. Il s'agit d'une sorte de bricolage postmoderne.

La conception du monde selon laquelle la signification est le produit de l'expérience communicationnelle se réverbère donc dans le jeu d'échecs au travers de la pratique même du jeu et des styles ou manières de jouer qui s'y rapportent. Autrement dit, le style de jeu est à l'unisson de l'horizon social et de l'ordre sociétal auquel il appartient. De plus, on doit souligner l'influence des technologies d'information et de communication (ordinateurs, logiciels, banques de données, etc.) sur la pratique actuelle du jeu. Ainsi par exemple, les performances extraordinaires des logiciels d'échecs démocratisent l'accès au jeu de haut niveau en ce qu'ils peuvent remplacer un entraîneur professionnel et permettre le développement de jeunes talents échiquéens de toutes les catégories sociales. En ce sens, le style de jeu « communicationnel-pragmatique » est partie intégrante d'une vision du monde qui se fonde sur la communication et qui véhicule un idéal démocratique égalitaire. À ce titre, on peut dire que le jeu d'échecs porte l'ordre social au-delà de lui-même, car, d'une manière similaire au spectacle de la compétition sportive, le jeu d'échecs (re)présente, en les redressant, en les amplifiant et en les idéalisant, l'éthos et l'imaginaire démocratiques et égalitaires des sociétés de masse en produisant une forme sociale qui, tout en reposant sur un principe d'égalité formelle (les joueurs luttent tous à armes égales), hiérarchise ses membres en fonction d'instruments de mesure objectifs et justes (pointage, classement, statistiques, etc.)³⁶². À ce titre, les échecs, ou du moins la compétition échiquéenne professionnelle, entretiennent un rapport qui s'accorde avec l'ordre établi (c'est-à-dire, dans le cas présent, l'ordre sociétal communicationnel) ainsi qu'un rapport dialectique avec la tradition.

Dans un même ordre d'idées, on peut dire qu'à l'époque de la guerre froide, les échecs, tout comme le hockey, ont servi de vecteur et de support culturel à l'affirmation de la supériorité d'un système idéologique sur l'autre (Libéralisme contre Communisme). Ainsi par exemple, lors du désormais célèbre championnat mondial de 1972 ayant eu lieu en Islande, Boris Spassky, champion du

³⁶² Voir ci-dessus Ch. II, p. 89.

monde et incarnation vivante de l'esprit planificateur et collectiviste du camp soviétique (qui dominait alors la scène échiquéenne mondiale), affronta l'Américain Bobby Fischer et son individualisme fruste et aventureux³⁶³. L'importance idéologique de cet affrontement était tel que Henry Kissinger, Secrétaire d'État sous la présidence de Richard Nixon, envoya un télégramme d'encouragements au capricieux Fischer (qui, doit-on préciser, était sur le point de renoncer à combattre Spassky) pour le convaincre de faire honneur à l'Amérique et au « monde libre ». Fischer remporta ce match historique et cessa dès lors de jouer professionnellement aux échecs. D'un point de vue idéologique, cette victoire paraît être garante de la supériorité du style et de l'esprit libres et individuels des Américains sur le style et l'esprit scientifiques et collectivistes des Soviétiques. Mais en réalité, la victoire de Fischer tient essentiellement à la puissance et à la radicalité de son style et de son imagination : alors que Spassky jouait d'une manière systématique et défensive (« by the book », dirait-on en anglais), Fischer, qui jouait avec une sorte de « rage de gagner », défendait un style de jeu agressif et inventif³⁶⁴. En somme, le jeu d'échecs tend à idéaliser l'ordre sociétal dont il se fait garant et cette idéalisation porte la société au-delà d'elle-même et recouvre les contradictions qui l'habitent. Autrement dit, la pratique du jeu d'échecs (et conséquemment la mise en œuvre des différents styles de jeu), donna ici lieu à une représentation dans laquelle l'ordre social se redresse et s'idéalise et apparaît plus accompli qu'il ne l'est effectivement, entendu que ni l'ordre effectif issu de l'idéologie communiste ni celui issu de l'idéologie libérale ne réalise aussi parfaitement que le jeu les valeurs sociales qui y sont véhiculées (planification, collectivisme, égalité, compétition, individualisme, etc.).

En mettant ainsi la société à l'endroit et même en la portant au-delà d'elle-même, les échecs, pourrait-on dire en réitérant les propos de Derrida, viennent *suppléer un manque du côté du signifié*, dans le sens où le jeu se substitue à quelque chose qui manque, c'est-à-dire, en ce qui concerne les sociétés démocratiques de masse, un équilibre parfait entre le principe de l'égalité formelle et la hiérarchisation des membres de la société en fonction de leurs aptitudes et de leurs mérites individuels. Autrement dit, les échecs sont en mesure de pleinement actualiser une partie des valeurs de l'imaginaire égalitaire et individualiste des sociétés démocratiques (mais ils peuvent tout aussi bien servir à actualiser les valeurs communistes ou fascistes). Par là, ils tendent à donner une représentation de la société qui recouvre et réconcilie sur le plan de l'imaginaire les contradictions de cette société.

³⁶³ Comme le souligne D. Shenk : « Spassky had a particular systemic advantage over Fischer : a team of thirty-five grandmaster assistants standing by to suggest special anti-Fischer moves, analyze every ongoing position, and feed Spassky intelligence during breaks. By contrast, Fischer had one grandmaster assistant, the American William Lombardy, whom he was reluctant to use. Fischer liked to keep all the play inside his own head ». D. Shenk, op. cit., p. 175.

³⁶⁴ Toujours selon Shenk : « Like the game itself, the Spassky-Fischer chess championship had no direct relevance to any real-world matter. And yet it seemed to stand for almost everything ». Ibid., p. 174.

Puisque le redressement de l'ordre sociétal que porte le jeu d'échecs ne s'opère qu'à partir d'une partie de l'ordre d'ensemble, il convient maintenant d'examiner comment un autre jeu, celui de la représentation théâtrale beckettienne, tend, au contraire, à produire une représentation dans laquelle l'éthos et l'imaginaire des sociétés de communication apparaissent comme retournés et même niés. Autrement dit, plutôt que de mettre la société à l'endroit et de la porter au-delà d'elle-même, l'art et le style de Beckett portent la société en deçà d'elle-même en retournant et en niant ce qui est porté à la sphère de représentation. Et en tant que nous sommes ici concernés par le jeu dans son moment subjectif, la pièce *Pas moi* (*Not I*, en anglais) paraît toute désignée pour l'illustration du retournement beckettien de la subjectivité, et plus particulièrement du retournement des médiations constitutives du jeu dans son moment subjectif (plaisir, imagination et style).

Écrite en anglais et créée au Royal Court Theatre (Londres) en 1973, la pièce *Not I* de Beckett, traduite par l'auteur sous le titre *Pas moi*, a pour personnage principal une bouche (et une voix) de femme. Située au fond de la scène du côté cour, cette bouche/voix, qui baigne dans l'obscurité, tient sur un ton angoissé un discours au rythme frénétique qui raconte ce qui semble être le récit de vie de sa « personne ». Venue au monde prématurément de parents inconnus et élevée sans amour, cette femme, qui approche des soixante-dix ans, se met subitement à parler après une vie aphasique³⁶⁵. Cherchant à se dire soi-même, la voix qui émane de la bouche se refuse cependant à employer la première personne du singulier pour se désigner (d'où le titre de la pièce). Ainsi, à cinq reprises, la voix s'exclame : « quoi?... qui?... non!... elle!... »³⁶⁶. Chacune de ces exclamations, à l'exception de la dernière, est suivie d'un geste tenu par le seul autre personnage de la pièce, un auditeur au sexe indéterminé et vêtu d'une djellaba avec capuchon. Ce geste, un haussement des bras qui exprime une sorte d'impuissance ou de résignation, va cependant en s'amenuisant, c'est-à-dire qu'à chaque fois que la bouche/voix s'exclame : « quoi?... qui?... non!... elle!... », le geste de l'auditeur est de moins en moins marqué, et à la cinquième réitération, l'auditeur ne prend même pas la peine de faire son geste.

En cherchant à se révéler et à se raconter elle-même, la bouche/voix découvre que sa « personne » est privée de sensibilité, elle n'éprouve ni plaisir ni souffrance : « dès qu'elle se rend

³⁶⁵ La pièce débute par le passage suivant : « monde... mis au monde... ce monde... petit bout de rien... avant l'heure... loin de — ... quoi?... femelle?... oui... petit bout de femelle... au monde... avant l'heure... loin de tout... au troudit... dit... n'importe... père mère fantômes... pas trace... lui filé... ni vu ni connu... pas plus tôt boutonnée la braguette... elle pareil... huit mois après... jour pour jour... donc point d'amour... au moins ça... » Et plus loin : « et maintenant ce flot... continu... elle qui n'avait jamais... au contraire... pratiquement muette... toute sa vie... ». S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, Paris : Minuit, 1974, p.82 et 87.

³⁶⁶ Ibid., p. 82; p. 86; p. 91; p. 93; p. 94.

compte... soudain... peu à peu... qu'elle ne souffre pas... imaginez!... ne souffre pas!... ». Et un peu plus loin : « alors qu'elle était présumée... toute évidence... éprouver du plaisir... elle n'en éprouvait aucun... mais alors pas le moindre... »³⁶⁷. Elle est, pour ainsi dire, insensible. De plus, son corps, comme elle le dit elle-même, est engourdi (« *numb* ») et elle ne sait pas comment il se tient (« si debout... ou assis... ou à genoux... ou couché... »³⁶⁸). Bref, elle est privée de la capacité de ressentir et elle se trouve dans un état de stase. L'absence de parents et le manque d'amour de la protagoniste, pourrait-on dire en se référant à notre discussion sur le plaisir et les émotions, court-circuitent le développement de son « soi », car elle ne peut avoir fait l'expérience éprouvante de la fusion/séparation avec le sein, expérience qui, comme on l'a vu, fait surgir des émotions que le jeu vient par la suite contenir. Le manque d'amour ou l'absence d'une présence rassurante et affectueuse prive la bouche de la qualité de sujet. La bouche se refuse à dire « je » (et/ou « moi »), car, n'ayant établi aucun rapport avec autrui, il est impossible pour la bouche d'accéder à la qualité de sujet : pour développer un « soi », il est nécessaire d'entrer en rapport avec autrui (pour ensuite se lier à « Autrui généralisé ») et le fait d'entrer en rapport avec autrui, ou du moins avec quelque chose d'autre, est à la fois une source de plaisir et de déplaisir ; l'établissement d'une relation, a-t-on dit, est quelque chose d'éprouvant. De plus, comme l'exprime avec plus de clarté la version originale anglaise du texte, la naissance même de la protagoniste – « out... into this world... » (traduit en français par : « monde... mis au monde... ») – est une sorte d'*ex-pulsion*, une « sortie de »³⁶⁹. Bref, la protagoniste fut « jetée au monde » avant l'heure et abandonnée à sa naissance. Dans *Pas moi*, l'absence de l'autre et de l'Autre (la mère et le père) fait en sorte que le personnage de la bouche reste à l'état de magma, elle est, comme dirait Castoriadis, une monade psychique, une scène totale dans laquelle le « soi » se confond avec le Tout. Dans cette pièce, ce n'est pas le « je » qui parle, c'est le « ça » qui parle. En mettant en scène une « subjectivité » qui se refuse à employer la première personne du singulier, Beckett retourne (met à l'envers ou nie) le mouvement de tension entre le plaisir et le déplaisir qui, dans le cadre d'un développement normal, doit propulser le (proto)sujet sur la route du développement de sa subjectivité individuelle. Ce retournement donne lieu à une subjectivité qui, confinée à son état magmatique, déraile ou délire et se refuse à dire « je ».

L'état d'insensibilité dans lequel se trouve le personnage de la bouche conduit à avancer que la bouche/voix témoigne d'une « personnalité » apathique. Ainsi, d'une manière similaire au discours de Krapp dans *La Dernière bande*, le discours de la bouche/voix de *Pas moi* apparaît comme une

³⁶⁷ Ibid., p. 83 et p. 84.

³⁶⁸ Ibid., p. 83.

³⁶⁹ S. Beckett, *Not I*, Londres : Faber and Faber Ltd, 1973.

réminiscence ou comme une évocation de souvenirs vagues et imprécis et comme une réverbération de ce qui a déjà été (dit). Mais alors que dans *La Dernière bande*, il revient au magnétophone de faire réverbérer la parole de Krapp, dans *Pas moi*, ce rôle est tenu par la bouche elle-même, le seul organe actif de la protagoniste ; le corps étant réduit au statut de machine hors d'usage. Ainsi, au moment où elle discute de son incapacité de ressentir et se demande si elle devrait/pourrait gémir, elle désigne et qualifie son corps (son « être corporel ») de machine : « ou bien la machine... plutôt la machine... tellement déconnectée... jamais reçu le message... ou incapable de réagir... comme engourdie... incapable d'un son pareil... »³⁷⁰. La protagoniste est physiquement passive, son corps est hors fonction à l'exception de la bouche qui est devenue folle : « tout le corps comme en allé... rien que la bouche... comme folle... et ne peut l'arrêter... »³⁷¹. Bref, l'impossibilité de la protagoniste d'être touchée et affectée interrompt la formation de son « soi » et de sa personnalité. Cependant, contrairement à la bouche, nous, le public de Beckett, ressentons quelque chose à la vue d'un tel spectacle, et ce quelque chose oscille entre l'agréable et le désagréable, entre l'excitation et la répulsion. Par là, on peut dire que Beckett agit en conformité au but du (jeu du) théâtre, entendu qu'on va au théâtre pour vivre des émotions, pour être touché ou affecté, et ces émotions qui surgissent en nous tiennent notamment au traitement que fait Beckett de la subjectivité individuelle, traitement qui consiste à nier et à retourner ce qui accède « normalement » à la représentation, c'est-à-dire le « soi ».

Ceci dit, bien qu'elle prétende d'abord être privée de la capacité de ressentir, la bouche/voix affirme qu'elle entend tout de même un bourdon (« *the buzzing* ») à même son crâne : « la voilà dans le... le noir... et sinon exactement... privée de sentiment... non... car elle entend toujours le bourdon... »³⁷². Le présence d'un bourdon (ou bourdonnement) me paraît fort significative, notamment parce qu'elle est mentionnée à huit reprises au cours de la pièce (et cette pièce ne dure qu'une quinzaine de minutes!), et parce que chaque réitération est suscitée par un personnage ou une voix imaginaire qui interrompt le personnage de la bouche, mais que nous, le public, n'entendons pas : « quoi?... le bourdon?... oui... tout le temps le bourdon... ». Ou encore : « quoi?... le bourdon?...

³⁷⁰ Ibid., p. 85.

³⁷¹ Ibid., p. 91. La folie dont souffre la la bouche/voix relève peut-être de ce que J.-F. Côté, discutant de la logique esthétique à l'œuvre chez Edgar Allan Poe, définit en tant que *figure de soi panique*, et ce dans la mesure où : « Dans le *pathos* de la panique, le soi ne rencontre en fait uniquement dans l'autre que la projection de son propre désir, qui, extériorisé de cette façon dans une figure étrangère à lui-même, devient le signe de sa propre négation – d'une aliénation qui présente alors véritablement l'anéantissement du « moi ». Cet anéantissement est le résultat d'une sortie hors de soi de la conscience qui ne peut en retour parvenir à sa propre reconnaissance, soumise qu'elle demeure à l'objet de son désir qui prend ainsi des formes infinies – mais toujours pour elle unilatéralement négatives ». J.-F. Côté, *Le triangle d'Hermès. Poe, Stein, Warhol : figures de la modernité esthétique*, Bruxelles : La Lettre Volée, 2003, p. 42.

³⁷² S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op. cit., p. 82-83.

oui... silence de mort à part le bourdon... »³⁷³. Mais quel est donc ce bourdon? Et à qui ou à quoi renvoie la voix ou le personnage imaginaire que nous n'entendons pas?

En ce qui concerne le bourdon, on peut se tourner vers le roman *Malone meurt*, car Beckett y mentionne la présence d'un bourdonnement (« *buzzing* » en anglais) en précisant à quoi cela fait référence :

[P]eu à peu les bruits du monde, si divers en eux-mêmes et que je savais si bien distinguer les uns des autres, à force peut-être d'être toujours les mêmes se sont fondus en un seul, jusqu'à ne plus être qu'un seul grand bourdonnement continue. [...] Les bruits de la nature, ceux des hommes et même les miens propres, tout se mélangeait dans un seul et même galimatias effréné³⁷⁴.

Chez Beckett donc, le bourdon ou bourdonnement est une sorte de babil, un discours inintelligible et confus³⁷⁵. Et dans *Pas moi*, ce bourdon occupe l'espace intérieur de la conscience (de soi), il habite et règne à même le crâne de la subjectivité individuelle. À cet égard, le bourdon apparaît joué un rôle structurant mais insuffisant à la constitution de la conscience (de soi), le bourdon, pourrait-on dire, supplée Dieu ou, à tout le moins, se situe à la place de l'« Autrui généralisé ». En ce sens, le bourdon peut être compris comme une réverbération intérieure du bavardage ou du babil généralisé que produit une société dans laquelle « ça » doit communiquer. La réverbération subjective du bavardage généralisé conduit à la constitution d'une conscience de soi *échoïstique*, c'est-à-dire, comme on l'a vu au premier chapitre, une conscience de soi qui se structure en rapportant, en enregistrant, en amplifiant et en répétant des morceaux ou des bribes de sons et de paroles auxquels elle est exposée³⁷⁶. Ainsi, à l'image d'un monde dans lequel « ça » parle de toutes parts et sans arrêt, la conscience de soi apparaît comme tissée par un flot continu de paroles à peine intelligibles qui n'a ni commencement ni fin. En se (con)fondant ainsi avec « Autrui généralisé », la subjectivité n'arrive pas à s'incarner, elle n'est que fragments, échos, bribes, bourdonnement, discours impersonnel qui s'acharne à dire quelque chose de personnel : « et maintenant... quelque chose qu'il faut qu'elle... dise... si c'était ça... quelque chose qui dise... comment c'était... comment elle – ... quoi?... avait été?... oui... quelque chose qui dise... comment ç'avait été... comment elle avait vécu... »³⁷⁷.

³⁷³ Ibid., p. 84 et p. 85.

³⁷⁴ S. Beckett, *Malone meurt*, Paris : Minuit, 1951, p. 54.

³⁷⁵ D'ailleurs, on peut souligner qu'à l'ouverture et à la clôture de la pièce *Comédie*, les trois personnages (un homme et deux femmes) tiennent simultanément leur discours (discours concernant le triangle amoureux qu'ils forment), ce qui donne lieu à une sorte de bourdonnement, un babil généralisé.

³⁷⁶ Je fais ici référence à nouveau à la figure de la conscience de soi échoïstique développée par J.-F. Côté dans son *Triangle d'Hermès*, op. cit.

³⁷⁷ S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op. cit., p. 92.

Saisi à l'aune d'un ordre sociétal communicationnel, le bourdon (« *the buzzing* ») renvoie peut-être aux « bruits » que font courir les médias dans la société (les rumeurs, les nouvelles, les actualités, les faits divers, les publicités, les variétés, etc.), et en ce sens le bourdon serait un écho de paroles et de sons simultanés, superposés et par-là inintelligibles. De plus, le discours même que tient la bouche/voix est un babil, un galimatias, un bourdonnement, un bruit qui court, car, d'une part, ce discours, qui est proféré à une allure folle, est à peine intelligible pour le spectateur³⁷⁸, et d'autre part, à l'ouverture et à la clôture du spectacle, pendant que le rideau se lève ou se baisse, on entend un murmure complètement inintelligible, murmure qui émane bien sûr de la bouche. Bref, le déferlement verbal de la bouche débute avant le commencement de la pièce et se termine après la fin. Le bourdon, pris ici comme un supplément de l'« Autrui généralisé », structure la conscience de soi à son image et donne lieu à une « personnalité » passive ou apathique qui, comme la nymphe Écho, se répète des bouts de phrases tout en restant incertaine si ce qu'elle dit vient d'elle-même ou de quelqu'un d'autre :

quoi?... le bourdon?... oui... silence de tombe à part le bourdon... soi-disant... quand soudain elle sent venir des... – quoi?... qui?... non!... elle!... (*pause et deuxième mouvement*)... sent venir des... des mots... imaginez!... une voix que d'abord... elle ne reconnaît pas... depuis le temps... puis finalement dois avouer... la sienne... nulle autre que la sienne...³⁷⁹.

Dans *Pas moi*, Beckett nous montre le déraillement d'une conscience de soi qui, n'ayant pas été introduite à « Autrui généralisé » par l'intermédiaire d'autrui, se lie directement à « Autrui généralisé » en se confondant avec. Sous cet aspect, *Pas moi* apparaît comme un échec de la recherche de soi et de son expression authentique par la parole, et en ce sens, cette pièce de théâtre met à l'envers la prétention d'une expression authentique du soi par la prise de parole; prétention véhiculée notamment par les médias et plus particulièrement par la télévision.

La référence à la télévision pour comprendre *Pas moi* n'est pas innocente. En 1977, trois ans après sa création au Royal Court Theatre, *Pas moi* fut adapté pour la télévision. Et dans la mesure où l'on reconnaît que *Pas moi* est marqué du sceau de l'échoïsme qui caractérise l'ordre communicationnel des sociétés démocratiques de masse, l'adaptation télévisuelle de cette œuvre me paraît fort significative, car la télévision, en cherchant à rendre la société présente à elle-même, se

³⁷⁸ À ce titre, Beckett précisa lui-même que le « discours » de la bouche/voix ne relève pas tant de la compréhension que de l'innervation : « I hear it breathless, urgent, feverish, rhythmic, panting along, without undo concern with intelligibility. Addressed less to understanding than to the nerves of the audience which should in a sense share her bewilderment ». M. Harmon (dir.), *No Author Better Served : The Correspondence of Samuel Beckett and Alan Schneider*, Cambridge/Londres : Harvard University Press, 1998, p. 283.

³⁷⁹ S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op. cit., p. 86-87.

comporte d'une manière similaire ou analogue à la bouche de *Pas moi*, c'est-à-dire que dans l'un et dans l'autre cas, on rapporte, on témoigne, on réverbère, on répète ce qui a déjà été (dit), et ce sans que « ça » ne s'arrête jamais (il s'agit d'un flot continu sans début ni fin). Bref, dans le deux cas, « ça » ne parle qu'en rapportant/témoignant/réverbérant/répétant des paroles sans arrêt.

Produite par la BBC et réalisée par Tristram Powell avec le consentement de Beckett, l'adaptation télévisuelle de *Pas moi* porte à l'écran un gros plan fixe d'une bouche en noir et blanc, filmé en une seule prise. Ainsi, à la différence de la version théâtrale, dans la version pour la télévision, l'auditeur a été éliminé. Au théâtre, la présence/médiation de l'auditeur oriente notre compréhension de ce qui se joue sur scène car, à la manière du chœur des tragédies grecques, l'auditeur est à la fois un témoin du drame et un élément de la représentation. L'impuissance et la résignation qu'exprime son geste font peut-être écho à la plainte tenue par le chœur de la tragédie grecque face au malheur et à la chute d'un protagoniste. Bref, tout comme le chœur, l'auditeur s'interpose entre le public et l'action scénique. Bien qu'il ne participe pas à l'action, le chœur, tout comme le personnage de l'auditeur dans *Pas moi*, est affecté par ce qui se joue sur scène. Et tout comme le chœur, l'auditeur est à la fois un « regardant » et un « regardé », mais en son absence, il ne reste que « nous », les téléspectateurs, comme témoin de la bouche/voix. Il ne reste que « nous » face à cette bouche qui remplit l'écran, qui l'envahit et qui donne même l'impression d'en déborder par moments. Cette omniprésence de la bouche crée un effet d'*obs-cénité* : l'écran expose au téléspectateur un orifice plus grand que nature qui s'agit follement. Plus précisément, cet orifice, comme le souligne Martin Esslin, est comme en train d'accoucher, c'est-à-dire qu'il travaille à faire naître le soi, mais, doit-on ajouter, n'y arrive pas³⁸⁰. L'effet d'*ob-scénité* suscitée par le mouvement des lèvres et le scintillement des dents qui composent cet orifice géant se conjugue à un effet hypnotique : le spectateur, faisant acte de voyeurisme, ressent une sorte de vertige paralysant à assister à ce travail d'accouchement acharné. Ainsi, il nous revient peut-être à nous, le public, de suppléer à l'absence de l'auditeur, il nous revient peut-être à nous, les téléspectateurs, de tenir la « plainte » (l'impuissance et la résignation) de l'auditeur, car comme lui, nous sommes concernés par la représentation, c'est pour nous que « ça » joue et c'est peut-être de nous que « ça » se joue (tout comme *Catastrophe*, comme on l'a vu au deuxième chapitre, se joue de nous et nous prend au piège). De plus, alors qu'au théâtre, la bouche apparaît comme une forme minuscule qui, dans l'immensité de l'espace vide et noir de la scène, attire l'attention du public à la manière d'un « phare dans la nuit »³⁸¹, à la télévision, elle

³⁸⁰ « The voice is seen emerging from an orifice in labour ». M. Esslin, *Mediations : Essays on Brecht, Beckett, and the Media*, Londres : Eyre Methuen, 1980, p. 152.

³⁸¹ L'expression est de Tom Bishop : T. Bishop, « Transpositions pour la télévision : transmutations des œuvres de Beckett », In P. Chabert (dir.), *Revue d'esthétique*, numéro hors série consacré à Samuel Beckett, 1990, p. 386.

apparaît plutôt comme un gouffre qui menace de nous engloutir. Et dans ce gouffre duquel des paroles jaillissent et déferlent, le langage et le soi s'abîment : ils se ruinent, s'endommagent et s'épuisent. Bref, en faisant déferler des paroles en un « flot continu... sans queue ni tête... »³⁸², le « soi » se ruine et n'est plus que traces ou échos, et la représentation télévisuelle de cette condition apparaît comme une échographie ou une imago de ce « soi » en ruine et comme la réverbération d'un « bourdon généralisé ».

Ceci dit, dans la mesure où l'action de *Pas moi* peut être comprise comme un travail d'accouchement (ou peut-être comme un avortement ou une fausse couche), le fait que la bouche que l'on voit et la voix que l'on entend soient celles d'une femme n'est peut-être pas arbitraire. Ainsi, bien que la bouche/voix n'arrive pas à se poser et à se reconnaître comme un « sujet personnel » (ni « je », ni « moi », ni « soi »), elle reconnaît tout de même qu'elle est une femme. Et ici, l'identité féminine de la protagoniste permet d'introduire la problématique de l'égalité formelle des individus dans le contexte des démocraties de masse.

Historiquement, on le sait, les femmes furent considérées comme des êtres mineurs et inférieurs aux hommes, des êtres incomplets incapables d'accéder aux plus hautes sphères de la vie spirituelle et elles furent ainsi confinées (ou presque) à l'espace domestique. Comme on l'a vu et comme le soulève Simmel dans son texte sur la coquetterie : « les modes d'information et d'expression – et pas seulement verbaux –, que notre culture met à la disposition de l'intériorité de l'âme, sont créés pour l'essentiel par des hommes et suivent donc inévitablement avant tout la manière d'être masculine et ses besoins »³⁸³. En d'autres termes, « Autrui généralisé » (le langage, l'autorité symbolique) est masculin (le Père, Dieu, le Tout-Puissant). En ce sens, les hommes et les femmes n'entretiennent pas le même rapport à « Autrui généralisé ». Selon Ann Wilson, le refus de la bouche/voix d'employer la première personne du singulier pour se désigner signifie un refus de se plier entièrement à l'ordre du langage, pris ici comme un ordre masculin et phallogocrate³⁸⁴. Et dans son adaptation pour la télévision, poursuit-elle, l'exposition d'un orifice féminin agité ou excité, nous situe (nous, le public) dans une structure de désir masculin. En ce sens, malgré l'égalité formelle des individus dans les sociétés démocratiques de masse, dans la réalité, le rapport à la culture (objective et masculine) révèle une certaine inégalité qui défavorise la femme en la réduisant, comme dans la pornographie, à un orifice, un trou, une absence, un « non-ego ». Bref, malgré l'égalité formelle des individus, la culture

³⁸² S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op. cit., p. 93.

³⁸³ G. Simmel, *Philosophie de la modernité*, Paris : Payot, 2004, p. 164.

³⁸⁴ A. Wilson, « "Her Lips Moving" – The Castrated Voice of *Not I* », In L. Ben-Zvi (dir.), *Women in Beckett*, Chicago : University of Illinois Press, 1990, p. 190-200.

(objective et masculine) aurait tendance à marginaliser la place de la femme dans la société, et en ce sens, le caractère *ob-scène* et en quelque sorte monstrueux de l'image de la Bouche dans la version télévisuelle de *Pas moi*, peut peut-être être compris comme une image du caractère dangereux, inquiétant ou menaçant du sexe féminin (et plus généralement de la femme) dans le contexte d'un ordre symbolique historiquement masculin. Beckett retourne ou met peut-être ainsi à l'envers l'imaginaire égalitaire de notre société : bien que nous sommes tous d'une manière égale impliqués dans une quête d'une expression authentique du soi, les modalités mêmes de l'expression de soi (le langage, les formes et les genres de discours : philosophie, science, art, religion, etc.) ne sont pas nécessairement adaptées d'une manière égale à tous les individus. Mais cette inégalité ne renvoie peut-être pas (uniquement) à l'inégalité entre les hommes et les femmes. Comme l'avance Alain Ehrenberg dans son ouvrage *L'individu incertain* : « Chacun est aujourd'hui inégalement confronté à l'incertitude d'avoir à arrimer sa conduite sur lui-même »³⁸⁵. D'ailleurs, avant d'écrire *Pas moi*, Beckett explora, dans le roman *L'Innommable*, le thème de l'échec de se dire soi-même par les voies du langage mais avec un homme ou plutôt un « être masculin » comme protagoniste³⁸⁶. De plus, chez Beckett, la différence entre l'homme et la femme est réduite, voire elle est quasiment absente. Comme l'affirme le narrateur de *Malone meurt* : « il y a si peu de différences entre un homme et une femme, je veux dire entre les miens »³⁸⁷. Ainsi, l'image de la bouche n'évoquerait peut-être pas le sexe de la femme, elle renverrait plutôt à un autre orifice, celui qui défèque. Et en ce sens, le soi, c'est-à-dire ce que la bouche (anus) s'acharne à mettre au monde, ne serait qu'une merde (comme Krapp [« *crap* », merde en anglais] le personnage de *La Dernière bande*).

Ceci dit, à l'heure actuelle, le nivellement/aplatissement des différences sexuelles n'est pas spécifique à l'art de Beckett, c'est un phénomène culturel. Comme le souligne Ehrenberg :

Les normes du paraître et de la séduction qui appartenaient autrefois aux femmes sont réutilisées comme marqueurs de l'identité masculine. Simultanément, on assiste à une diversification des apparences féminines, qui se distribuent entre la masculinisation des pratiques corporelles, au moins dans le domaine des sports, l'unisexe et l'affirmation spectaculaire de la féminité³⁸⁸.

³⁸⁵ A. Ehrenberg, *L'individu incertain*, Paris : Hachette, 1995, p. 304.

³⁸⁶ « Je ne dirai plus moi, je ne le dirai plus jamais, c'est trop bête. Je mettrai à la place, chaque fois que je l'entendrai, la troisième personne, si j'y pense. Si ça les amuse. Ça ne changera rien. Il n'y a que moi, moi qui ne suis pas, là où je suis ». S. Beckett, *L'Innommable*, Paris : Minuit, 1953, p. 113-114.

³⁸⁷ S. Beckett, *Malone meurt*, op. cit., p. 10.

³⁸⁸ A. Ehrenberg, op. cit., p. 255.

Bref, dans les sociétés démocratiques de masse, la tragédie liée à la quête d'une expression authentique de soi, c'est-à-dire l'impossible unité du « soi » et d'« Autrui généralisé », et l'impossibilité pour l'être humain de ne pas se lier à (un) « Autrui généralisé », concernent tout autant les hommes que les femmes, mais peut-être que cette condition renvoie fondamentalement à la condition historique de la femme dans la société, dans le sens où ce sont les femmes qui, ayant été historiquement confinées à l'espace domestique, furent les premières à faire l'expérience d'une inadéquation entre le soi et les formes culturelles de représentation (le langage, les genres du discours : art, religion, science, philosophie, etc.) qui rendent possible l'expression du soi dans l'espace public.

Ceci dit, dans son activité de réminiscence, la bouche/voix est incapable de penser, incapable de (se) dire et de (se) raconter. Ainsi, après s'être convaincue que ce qu'elle doit faire c'est dire « comment elle avait vécu... », la protagoniste cherche des épisodes de sa vie qu'elle pourrait relater, mais à chaque idée ou « brusque illumination... » qui surgit en elle, la voix du personnage imaginaire que nous, le public, n'entendons pas, l'interrompt : « ... quoi?... pas ça?... rien avoir avec ça?... rien qu'elle puisse dire... [...] quoi?... pas ça non plus?... rien avoir avec ça non plus?... rien qu'elle puisse penser... bon... rien qu'elle puisse dire... rien qu'elle puisse penser... »³⁸⁹. Mais à qui ou à quoi renvoie donc la voix ou le personnage imaginaire qui habite la conscience du personnage de la bouche. S'agit-il de la conscience de soi de la protagoniste? Ou de sa mémoire? Ou de l'Auditeur? D'abord, il importe de préciser que cette présence invisible intervient plus de vingt fois au cours de la pièce et que chacune de ses interventions est une interruption du flot continu de paroles qui déferlent de la bouche. Plus précisément, ces interruptions concernent le sexe de la protagoniste (« – quoi?... femelle?... oui... petit bout de femelle... »), l'âge de la protagoniste (« – quoi?... soixante-dix?... mère de Dieu!... bientôt soixante-dix... »), le corps et la position de la protagoniste (« – quoi?... à genoux?... » et « – quoi?... langue?... »). Les interruptions concernent donc l'identité du (proto)sujet (la bouche) qui tient le discours. D'ailleurs, chaque mention du bourdon et chaque refus de dire « je » (ou « moi ») sont suscités par une interruption de la part de la voix intérieure qui habite la protagoniste : « ... – quoi le bourdon?... oui... tout le temps le bourdon... » et « – quoi?... qui?... non!... elle!... ». À la lumière de ces considérations, on peut supposer que la voix intérieure qui habite la « personne » de la bouche correspond (peut-être) au compagnon imaginaire que l'enfant s'invente et qui, comme on l'a vu chez Mead, représente un autre soi-même (un alter ego) par l'intermédiaire duquel l'enfant se répond à lui-même et se saisit lui-même. Mais ici, le compagnon imaginaire – la voix intérieure – échoue à faire reconnaître à la protagoniste sa qualité de sujet personnel, c'est-à-dire que la protagoniste refuse de se reconnaître comme un soi, elle ne se reconnaît que comme une autre,

³⁸⁹ S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op. cit., p. 93.

puisque'elle se désigne par le pronom « elle » : « quoi?... qui?... non!... elle!... ». Autrement dit, alter ego n'intervient ici que pour « mieux s'éviter soi-même »³⁹⁰.

À ce titre, l'activité de l'imagination ou du moins la capacité de représentation, qui est fondamentale au développement du soi, est ici déficiente et elle est réduite à un surgissement de brusques illuminations (« sudden flash ») qui font apparaître des germes d'idées : « première chose l'idée... oh bien après... brusque illumination... » ou plus loin « autre idée... oh bien après... brusque illumination... »³⁹¹. Bref, l'imagination de la protagoniste fait défaut, elle n'arrive qu'à faire surgir des images (« brusques illuminations »), mais puisque'elle n'arrive ni à (se) dire ni à penser (« rien qu'elle puisse dire... rien qu'elle puisse penser... »), on peut dire que l'activité d'association de son imagination déraile et fait avorter le soi (plutôt que de contribuer à le créer ou à lui donner naissance). Cette défaillance de l'imagination fait en sorte qu'il revient à nous, le public, d'imaginer la protagoniste (son immobilisme, son mutisme passé, la position de son corps, son histoire de vie, etc.). D'ailleurs, à neuf reprises au cours de la pièce, la bouche/voix, étonnée elle-même par sa propre condition/situation, sollicite notre imagination : « à ne pas savoir comment il se tient... imaginez!... comment il se tient!... si debout... ou assis... » ou encore « aucune idée... de ce qu'elle raconte... imaginez!... aucune idée de ce qu'elle raconte! »³⁹². Certes, dans la version théâtrale, on peut toujours supposer que le « imaginez! » s'adresse à l'auditeur, mais à la télévision, en l'absence de l'auditeur, il ne reste que nous, le public, et en ce sens, nous sommes impliqués dans le drame ; à la télévision, nous sommes comme « entre-nous ». Bref, notre imagination est nécessaire à la compréhension de ce que cette œuvre signifie et désigne car la scène ne nous montre qu'une bouche affairée, agitée, folle et un auditeur muet, et l'écran du téléviseur, d'une manière encore plus radicale, ne fait voir que la bouche. Nous devons donc imaginer le reste.

L'appel lancé à notre imagination pour compléter un texte/discours n'est pas une chose inédite dans l'art de Beckett. En 1965, Beckett signe un court texte en prose intitulé *Imagination morte* *imaginez* dans lequel un narrateur anonyme décrit deux corps (celui d'un homme et d'une femme) couchés tête-bêche dans une rotonde blanche évoquant (peut-être) un crâne (ou un œuf ou une cuvette

³⁹⁰ L'expression est de T. Bishop, « Le pénultième monologue », In T. Bishop et R. Federman (dir.), *Samuel Beckett*, Paris: Éditions de l'Herne, 1987, p. 242.

³⁹¹ S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op. cit., p.83; p. 84. Au total, le texte compte huit « brusques illuminations ».

³⁹² Ibid., p. 82 et p. 89.

de toilette?) et qui sonne ou résonne comme « dans l'imagination l'os sonne »³⁹³. Et dans cet espace séparé du monde, le narrateur appelle notre imagination pour imaginer une imagination périssante ou défectueuse (ou encore le degré zéro ou plutôt le « presque rien » de l'imagination) : « Nulle part trace de vie, dites-vous, pah, la belle affaire, imagination pas morte, si, bon, imagination morte imaginez »³⁹⁴. Plus généralement et comme le souligne James Knowlson, chez Beckett, « L'imagination vit toujours sous ses ruines »³⁹⁵. Ceci dit, cela ne signifie pas que Beckett manque d'imagination ; au contraire, par delà le texte, l'art de Beckett, et plus particulièrement son théâtre (mais cela est également valable pour ses romans et autres textes en prose ainsi que bien sûr pour ses œuvres pour la télévision et la radio), produit des images fortes quoique souvent énigmatiques : la Bouche de *Pas moi* apparaissant comme suspendue dans le vide, la posture maître-valet de Hamm et Clov dans *Fin de partie*, la solitude et l'isolement du vieil homme de *La Dernière bande* n'ayant plus qu'un magnétophone (une « machine à communiquer ») comme seul interlocuteur, la figure pathétique de la soumission (puis de son retournement : la résistance) dans le dramatique *Catastrophe*³⁹⁶. La production/création d'images chez Beckett relève d'une imagination riche et fertile, elle contribue à l'ambition démesurée et vouée à l'échec qu'entretient l'auteur d'atteindre l'irréductible – *l'imminimisable minime minimum*, comme le dit le narrateur du *Cap au pire*³⁹⁷ – par delà le langage et la représentation. Mais cet échec annoncé ou prévu d'avance n'a jamais arrêté Beckett : « N'importe. Essayer encore. Rater encore. Rater mieux »³⁹⁸.

Beckett est donc à la recherche d'un langage qui correspond pleinement à l'être, ou encore une expression subjective (le « dire », la prise de parole personnelle) qui ne fait qu'Un ou se confond avec « Autrui généralisé », et par là, il cherche à atteindre l'irréductible. Ceci, pourrait-on dire, constitue le contenu de l'art beckettien. Ce contenu, par ailleurs, s'exprime et se révèle au travers d'une écriture, la forme de l'art beckettien, concise, ascétique et dépouillée de tout artifice. Et ainsi, malgré l'écriture parfois aride et énigmatique de Beckett, ses œuvres ne peuvent pas être réduites à des exercices de stylistique, car ici, la forme correspond au contenu : à l'irréductible unité de l'être et de la parole ou plutôt du langage, prise ici comme contenu de l'art beckettien, correspond une forme (un

³⁹³ S. Beckett, *Têtes-mortes (D'un ouvrage abandonné, Assez, Imagination morte imaginez, Bing, Sans)*, Paris : Minuit, 1967/1972, p. 51.

³⁹⁴ Ibid.

³⁹⁵ J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999, p. 850.

³⁹⁶ À cela, on pourrait ajouter l'image des deux clochards d'*En attendant Godot* avec leurs chapeaux melon et leurs tenues défraîchies, les trois protagonistes de *Comédie* enfoncés chacun dans une jarre (ou une urne), Winnie dans *Oh les beaux jours* qui s'enfonce dans le sol (elle est enterrée jusqu'à la taille au premier acte, puis jusqu'au cou, au deuxième acte), ou encore dans les deux mimes *Acte sans paroles I* et *II*, la parole étant complètement absente (mais pas le texte), la scène ne montre que des images en acte ou en mouvement.

³⁹⁷ S. Beckett, *Cap au pire*, Paris : Minuit, 1991, p. 10.

³⁹⁸ Ibid., p. 8.

style, une écriture) tout aussi réduite ou amoindrie. Plus précisément, dans *Pas moi*, prise ici comme une œuvre dont le contenu porte le sceau de l'*échoïsme* de l'ordre communicationnel des démocraties de masse, l'écriture de Beckett correspond à un écho, puisque les paroles émanant de la bouche ne sont que des restes de phrases ou des phrases en ruines : aucun énoncé ne commence par une lettre majuscule (donc comme un écho, ces paroles ne font que réverbérer les derniers sons captés) et chaque énoncé se termine par trois points de suspensions (donc comme un écho, ces paroles restent en quelque sorte en suspension dans l'air, elles sont fuyantes et évanescences comme un écho). Comme un écho, cette pièce n'est que répétitions (« Mère de Dieu », « brusque illumination », « quoi?... qui?... non!... elle!... », « quoi?... le bourdon... », etc.) et elle n'a ni début ni fin, c'est un flot continu sans queue ni tête. Cette pièce rend présente une vérité qui habite la société de communication – l'exigence d'une expression authentique du soi – en portant cette vérité (ou ce contenu) en deçà d'elle-même, c'est-à-dire en la montrant sens dessus dessous. Bref, *cette* forme (le monologue/discours fragmenté que tient la bouche et qui se compose d'échos) rend présente *cette* signification (l'échec de la recherche de soi et de son expression authentique par la parole) qui se rapporte à *ce* type de société (la société de communication).

Ainsi, tout comme le style communicationnel-pragmatique aux échecs, le style *échoïstique* de l'écriture beckettienne réverbère la conception du monde selon laquelle le soi et la signification sont le produit de l'expérience communicationnelle, mais contrairement aux échecs qui font réverbérer cette conception en mettant la société à l'endroit et en la portant au-delà d'elle-même, le théâtre de Beckett, et plus particulièrement *Pas moi*, réverbère cette conception mais en la retournant sens dessus dessous. Et en ce sens, le théâtre de Beckett donne lieu à un rapport dialectique avec l'horizon social auquel il se rapporte. De plus, à l'intérieur même du domaine de l'art théâtral, ou plus précisément de l'art dramatique, le style de Beckett, d'une manière similaire au style de Morphy dans le domaine échiquéen, rend compte d'une certaine désuétude de la conception conventionnelle du drame et fait émerger une nouvelle forme, une nouvelle manière de construire une représentation dramatique.

Pris en son sens conventionnel, le drame peut être défini comme une « collision de circonstances, de passions et de caractères, [qui] débouche par conséquent sur des actions et des réactions, qui rendent alors nécessaire, de leur côté, une résolution de la lutte et de la division »³⁹⁹. Autrement dit, l'art dramatique est l'art de la représentation d'un texte, d'un récit et de personnages en action (le terme « drama », en grec ancien, on le sait, désigne avant tout l'action qui se déroule sur la scène). Et l'unité de ce type de représentation est garantie par une fable (un récit ou une histoire) ayant

³⁹⁹ Hegel, *Cours d'esthétique III*, Paris : Aubier, 1997, p. 450.

un commencement, un développement et un dénouement. Chez Beckett, et en particulier dans *Pas moi*, l'absence de passions, de caractères et de circonstances, donne lieu à un déplacement de la sphère de représentation : l'action (ou le conflit) se situe ailleurs (que sur le plan des passions, des circonstances et des caractères), elle prend plutôt la forme d'une tension entre langage et communication, entre sens et expression, entre vérité et parole, etc. Et ce drame, cette tension entre l'« être » et son « dire » est au cœur des (pré)occupations et des représentations culturelles des sociétés démocratiques de masse et il renvoie au drame de l'individu incertain qui s'affaire à se construire un soi en s'appuyant et en arrimant sa conduite uniquement sur lui-même. En tant que l'on convient que l'art de Beckett, en opérant un déplacement de la sphère de représentation, « invalide » l'ancienne manière de faire un drame, on peut dire qu'il était à l'avant-garde du développement de la forme dramatique. D'ailleurs, la forme dramatique dans laquelle la tension se situe sur le plan de l'« être » et de son « dire » est aujourd'hui une chose courante⁴⁰⁰.

Ceci dit, bien que l'on puisse convenir que Beckett se situe, en un sens, à l'avant-garde du développement de la forme dramatique, il faut toutefois reconnaître qu'il ne fut pas le premier à expérimenter/explorer le drame sous l'angle de la tension entre le soi et le langage. En fait, Beckett se situe au terme de ce qu'on peut appeler la modernité esthétique au théâtre⁴⁰¹. Selon Peter Szondi, il revient au Suédois August Strindberg d'avoir entamé le développement de la *littérature dramatique du moi*, c'est-à-dire une forme dramatique qui conçoit l'action (le « *drama* ») comme une tension vécue à même la subjectivité et qui impute ainsi au drame la tâche d'amener à l'expression « des événements psychiques cachés »⁴⁰². Ainsi, dans le monodrame *La plus forte*, qui date de la fin du XIXe siècle, Madame X rencontre dans un café Madame Y. Bien que l'on retrouve deux personnages dans cette pièce, seule Madame X prend la parole, le rôle de Madame Y se résume à écouter les *échos intérieurs* (l'expression est de Szondi) de Madame X qui se remémore certains événements du passé⁴⁰³. Comme

⁴⁰⁰ Ainsi, par exemple, dans *The Dragonfly of Chicoutimi* de Larry Tremblay, pièce créée à Montréal au milieu des années 1990, Gaston Talbot, le seul personnage de cette œuvre, est un francophone dans la cinquantaine né à Chicoutimi qui relate comment un rêve a réhabilité sa capacité de parler – capacité qu'il avait perdue suite à une expérience traumatisante vécue dans son enfance et qui l'avait plongé dans le silence pendant une quarantaine d'années. Cependant, quand il retrouve la parole et qu'il se décide à partager son histoire (à se révéler lui-même), c'est dans une autre langue qu'il parle : l'anglais. L. Tremblay, *The Dragonfly of Chicoutimi*, Montréal : Les herbes rouges, 2005.

⁴⁰¹ Par modernité esthétique, on entend ici le développement des formes artistiques qui, de la fin du XIXe siècle à la première moitié du XXe siècle, réfléchissent d'une manière critique l'héritage de la modernité historique en remettant en question les formes bourgeoises et néo-classiques de représentation ainsi que leurs idéaux.

⁴⁰² P. Szondi, *Théorie du drame moderne*, Paris : Circé, 2006, p. 42.

⁴⁰³ « Et je me rappelle le baptême, tu étais la marraine de notre fils, je l'ai forcé à t'embrasser – et il l'a fait, mais toi, tu as été tellement troublée... Sur le moment je n'y ai pas fait attention... plus tard non plus... non... seulement maintenant. [...] Tu n'as pas besoin de parler, maintenant je comprends tout, toute seule ». A. Strindberg, *Théâtre complet II*, Paris : L'Arche, 1982, p. 455.

pour la Bouche de *Pas moi* (de même que pour Krapp de *La Dernière bande* ainsi que pour Gaston dans *The Dragonfly of Chicoutimi*), Madame X cherche à donner une expression intime de son récit de vie en évoquant des épisodes de sa vie qui impliquent son interlocutrice (qui est ici réduite au statut d'auditrice). Mais en un sens, le récit tenu par Madame X parle davantage de la vie de Madame Y que de sa propre vie. En fait, on peut dire que Madame Y est l'« autre » de Madame X, sa rivale, l'autre femme que son mari a désirée en silence⁴⁰⁴. Dans *La plus forte*, la parole est au service de l'action de se dire soi-même par l'intermédiaire d'autrui, et cette parole apparaît comme réminiscence, échos du passé, bribes de vie, souvenirs, etc. En ce sens, on voit bien que chez Strindberg le déplacement de la sphère de représentation vers l'intériorité psychique est déjà entamé. Et Beckett, qui connaissait et admirait l'œuvre de Strindberg, a radicalisé ce mouvement (ou déplacement), et même, il l'a conduit à une aporie en cherchant à ramener l'être et le langage à une unité irréductible. Bien que le style de Beckett puisse être qualifié de radical, on doit tout de même lui reconnaître des prédécesseurs, et ce non seulement au sein de la modernité esthétique, mais également dans la tradition dramatique classique, et plus particulièrement chez Racine.

Selon Rachel Burrows, qui suivit le cours sur la littérature française que Beckett enseigna au Trinity College (Dublin) en 1930-1931 : « Sam adorait trouver de petits morceaux de ce qu'il appelait conscience liminale plutôt que subconscient, chez Racine »⁴⁰⁵. Plus généralement, Beckett appréciait le caractère statique (ou la *presque inaction*) des pièces de Racine. Comme le souligne Vivian Mercier, la phrase de Racine – « toute l'invention consiste à faire quelque chose de rien » – s'applique parfaitement à l'ensemble des pièces de Beckett⁴⁰⁶. L'intérêt de Beckett pour le théâtre de Racine tient en partie au caractère refoulé des passions qui habitent la psyché des personnages, ou encore aux passions inexprimables et irréalisables qui les font paraître comme des êtres inachevés ou morcelés, signe, selon lui, de la modernité de Racine. Ainsi, discutant de la pièce *Andromaque*, il avance que : « Quand vient le moment pour Andromaque de trouver une solution [...], quand elle doit mettre fin aux antagonismes, son esprit n'y parvient pas. [...] Les conversations entre les personnages et avec leurs confidents n'offrent qu'une conscience fragmentée des faits »⁴⁰⁷. Toujours selon Rachel Burrows, Beckett jugeait que le personnage d'Andromaque était le moins intéressant de la pièce car le moins

⁴⁰⁴ « C'est donc pour ça qu'il fallait absolument que je lui brode des tulipes sur ses pantoufles, moi qui les déteste : parce que tu aimais les tulipes ; c'est pour ça... (Elle jette les pantoufles par terre) Que nous devions passé l'été au bord du lac Maelar, parce que tu ne supportais pas l'air de la mer [...] Tout, tout, tu m'as tout passé, même tes manies... Ton âme s'est glissée dans la mienne, comme le verre dans la pomme, elle a si bien rongé, si bien creusé qu'il ne reste plus que l'enveloppe avec un peu de farine noire dedans ». Ibid., p. 455-456.

⁴⁰⁵ Cité dans Brigitte Le Juez, *Beckett avant la lettre*, Paris : Grasset, 2007, p. 101.

⁴⁰⁶ V. Mercier, *Beckett/Beckett*, New York : Oxford University Press, 1977, p. 74. La citation de Racine est tirée de la préface de *Bérénice* (Racine, *Bérénice*, Paris : Gallimard, 1994, p. 33).

⁴⁰⁷ Cité dans Brigitte Le Juez, op. cit., p. 101.

complexe. Cependant, il importe de préciser qu'à l'époque (années 1930), Beckett, comme en témoignent ses premiers textes (*Dream of Fair to Middling Women*, *More Pricks Than Kicks*, *Echo's Bones*, etc.), valorisait la complexité et empruntait à Joyce son style surchargé. Beckett employait un « vocabulaire souvent très recherché » et ce dans une « volonté de rendre le texte hermétique par l'utilisation extensive d'allusions, de citations et de sous-entendus »⁴⁰⁸. À l'inverse, le Beckett de la maturité, celui qui, après une sorte de révélation dont on retrouve un écho dans *La Dernière bande*⁴⁰⁹, opta pour l'appauvrissement/amointrissement de la forme, devait certainement apprécier le caractère appauvri/amointri du personnage d'Andromaque. Dans la pièce de Racine, l'antagonisme qui habite la conscience d'Andromaque est le suivant : soit elle reste fidèle à son défunt époux, Hector, symbole de la grandeur passée de Troie, soit elle sauve la vie de son fils, Astyanax, l'héritier d'Hector et incarnation vivante de la gloire perdue de Troie. Mais qu'il s'agisse de sauver son fils ou de rester fidèle à son défunt époux, dans les deux cas, l'amour que porte Andromaque fait en sorte qu'elle s'identifie à « Autrui généralisé » (le Père, la patrie, l'autorité symbolique). Mais cet « Autrui généralisé » n'est plus que souvenirs (puisque Troie a brûlé) et n'existe qu'au travers de l'activité de réminiscence de la protagoniste. Et en ce sens, on peut voir un certain nombre de points communs entre la bouche/voix de *Pas moi* et Andromaque : toutes deux s'identifient à « Autrui généralisé » et perdent ainsi leur propre identité, la prise de parole tient lieu, chez l'une comme chez l'autre, d'une réminiscence de souvenirs périmés et conséquemment leur conscience de soi est fragmentée ; enfin, dans les deux pièces, l'esprit est dans l'incapacité de trouver une solution au dilemme ou à l'antagonisme qui habite la conscience des protagonistes. De plus, on peut dire que l'art de Beckett comporte une part racienne, en ce que l'action y est presque absente et que les monologues montrent une inadéquation entre l'expression authentique de la subjectivité individuelle et la vérité profonde (souterraine) de l'être de la subjectivité individuelle (ses désirs, ses passions, ses inclinations, les raisons troubles de ses actions, etc.)⁴¹⁰.

En somme, et comme on l'a vu précédemment, l'innovation ou la transformation d'un style ou d'un genre du discours suppose nécessairement une tradition, ou du moins une forme déjà là, par rapport à laquelle il y a innovation, et en ce sens, bien que le style de Beckett se caractérise par une certaine radicalité novatrice, cette dernière prend appui sur une grande érudition ou, autrement dit, sur une connaissance et une maîtrise de la tradition littéraire et théâtrale (outre l'influence de Racine, on

⁴⁰⁸ T. Hunkeler, *Échos de l'égo dans l'œuvre de Samuel Beckett*, Paris : L'Harmattan, 1997, p. 27.

⁴⁰⁹ Voir ci-dessus, Ch. I, p. 55.

⁴¹⁰ En ce qui concerne la question des monologues, James Knowlson soutient que les œuvres que Beckett signa dans les années 1970, période au cours de laquelle fut écrite et produite la pièce *Pas moi*, auraient été influencées par la relecture de l'œuvre de Racine entreprise quelques années auparavant. J. Knowlson, op. cit., p. 543.

retrouve dans l'ensemble de l'œuvre de Beckett des échos de Dante, d'Ovide, de Démocrite, de Shakespeare, et bien d'autres). Plus précisément, on peut dire que le style de Beckett est radical en ce qu'il opère un déplacement de la sphère de représentation, c'est-à-dire en situant l'action sur le plan d'une opposition entre le langage et la vérité. Par-là, Beckett confère un caractère énigmatique au fait que l'être humain est un être de sens et un être de langage : il montre une parole qui ne se mesure plus au langage et aux significations que ce langage structure, ce qui rend insolite ou incongrue l'action de parler ainsi que la personne qui parle. Bref, en tant que le drame, au sens classique du terme, est une forme de représentation qui repose sur une action conflictuelle dans laquelle des circonstances, des caractères et des passions sont mis en opposition, on peut dire que le théâtre de Beckett, en ce qu'il montre des personnages apathiques, atrophés et enfoncés dans des situations vagues dans lesquelles rien ne se passe, est en rupture avec cette forme⁴¹¹. Cependant, bien que, chez Beckett, l'action se situe ailleurs que dans une fable composée d'un début, d'un développement et d'une fin, elle répond tout de même au critère classique d'une unité de l'action. Dans *Pas moi*, une seule chose agit : l'acte de parler pour se dire soi-même. Quant aux règles des unités de temps et de lieu, c'est-à-dire les conventions adoptées par la forme classique selon lesquelles l'action doit se dérouler en un seul lieu et en l'espace d'une seule journée⁴¹², Beckett les contourne en situant l'action dans le noir (ou le vide) et en faisant de ce monologue un flot continu de paroles n'ayant ni commencement ni dénouement. Bref, le temps et l'espace sont *abs-traits* du drame. Ceci dit, dans la plupart de ses pièces, Beckett respecte la règle des trois unités (action, temps, espace) comme en témoignent les trois pièces analysées dans les chapitres précédents (*La Dernière bande*, *Catastrophe*, *Fin de partie*). Selon Vivian Mercier, si Beckett respecte généralement la règle des trois unités, c'est parce qu'elle permet d'éviter la forme dramatique réaliste. Car, au fond, Beckett (tout comme l'ensemble des représentants de la modernité esthétique au théâtre : Strindberg, Pirandello, Brecht, Artaud, etc.) s'oppose plus radicalement au drame réaliste bourgeois qu'à la conception classique du drame. Et cette opposition prend notamment la forme d'un rejet du souci de vraisemblance qui, dans le théâtre bourgeois, donne lieu à la représentation de personnages auxquels le public pouvait immédiatement s'identifier, car ces personnages étaient calqués sur l'individu réel, c'est-à-dire, ici, le bourgeois et ses valeurs. Autrement

⁴¹¹ Comme le souligne Martin Esslin à propos d'*En attendant Godot* : « le peu d'action que l'on y trouve ne sert qu'à compléter l'image composite de l'immobilité ». M. Esslin, « Une poésie d'images mouvantes », In P. Chabert (dir.), *Samuel Beckett, Revue d'Esthétique, hors série*, Paris : Éditions Jean-Michel Place, 1990, p. 392.

⁴¹² Inspirée par la *Poétique* d'Aristote, la règle des trois unités – action, temps, lieu – est cependant caractéristique du théâtre classique français. Comme le rappelle Hegel, seule la question de l'unité de l'action est véritablement traitée par Aristote (Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit., p. 456). En ce qui concerne l'unité de temps, certes Aristote mentionne qu'il est préférable que l'action se déroule à l'intérieur « d'une seule révolution du soleil », mais cela n'est pas fondamental (Aristote, *Poétique*, Paris : Gallimard, 1996, p. 86.). Et quant à la question de l'unité de lieu, comme l'admet Corneille lui-même : « [on] n'en trouve aucun précepte ni dans Aristote ni dans Horace » (P. Corneille, *Théâtre complet T1*, Paris : Bordas, 1993, p. 66).

dit, le théâtre bourgeois tend à peindre des portraits de caractères qui ont pour fonction de renforcer les valeurs et la morale de la bourgeoisie : au travers de la représentation des épreuves endurées par le bourgeois vertueux, le drame réaliste cherche à susciter chez le spectateur des émotions qui témoignent de son identification au personnage et aux valeurs qu'il incarne.

Au portrait réaliste de la condition humaine que dépeint le drame bourgeois s'opposent les images énigmatiques que Beckett fait surgir sur scène. Se refusant à produire une représentation réaliste de la condition humaine, Beckett s'emploie plutôt à construire des images dont le sens ne va pas de soi, c'est-à-dire des images énigmatiques. Et ces images concernent toutes la place de l'homme (et de la femme) dans le monde. À cet égard, on peut dire que le théâtre de Beckett traite de l'énigme de la condition humaine. En cela, il rejoint un thème traité par le théâtre de la Grèce ancienne, celui de la connaissance de soi tel qu'il est exploré au travers de la figure légendaire d'Œdipe, le déchiffreur d'énigmes. Œdipe, on le sait, devint roi de Thèbes pour avoir résolu l'énigme que posait le Sphinx (ou la Sphinge) : « Il est sur terre un être à une voix, ayant deux, quatre et trois pieds; seul il change d'aspect, de tous ceux qui vont sur la terre, en l'air et dans la mer. Mais quand il marche en s'appuyant sur plus de deux pieds, c'est alors que ses membres manquent le plus de vigueur »⁴¹³. La réponse, Œdipe le sait bien, c'est l'Homme. Mais cette réponse est partielle. Œdipe ne voit pas qu'il ne s'agit pas uniquement de l'Homme, mais qu'il s'agit également de lui en tant qu'individu, car Œdipe, en tuant son père et en mariant sa mère sans le savoir, réunit en lui-même les trois étapes successives de la vie de l'Homme : il est à la fois l'enfant, l'adulte et le vieillard, c'est-à-dire le fils, l'époux et le père. En ne répondant que partiellement à l'énigme, Œdipe se méconnaît, il ne reconnaît pas son individualité, sa réponse n'est *pas moi*. De plus, la démesure dont fait preuve le héros légendaire – son entêtement à résoudre l'énigme du meurtre de Laïos – le conduit à se confondre avec ce que Hegel nomme la puissance éthique, c'est-à-dire « Autrui généralisé ». Autrement dit, Œdipe parle de la même voix que les dieux.

Ceci dit, contrairement à *Pas moi* (ainsi qu'à l'ensemble des pièces de Beckett), la tragédie d'Œdipe connaît un dénouement : au terme du drame, la vérité sur l'identité de l'Homme et de l'homme apparaît au grand jour. En ce sens, bien que Beckett renoue avec le thème fondamental de la connaissance de soi, il le traite dans un style radicalement différent des Grecs. En opérant un déplacement de la sphère de représentation, c'est-à-dire en situant l'action sur le plan d'une opposition entre langage et signification, le théâtre de Beckett fait voler en éclat la structure linéaire de la forme

⁴¹³ Aristophane de Byzance cité dans B. Deforge et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs* T.1, Paris : Robert Laffont, 2001, p. 594.

dramatique conventionnelle, c'est-à-dire la structure selon laquelle un drame comporte un commencement, un développement et une fin. Et en l'absence d'un dénouement, il revient à nous, le public, de clore la représentation. C'est pour nous que ça joue et c'est de nous que ça se joue et c'est donc à nous qu'il revient de *dé-couvrir* rétrospectivement le sens de l'énigme. Ainsi, *Pas moi* interpelle non seulement notre imagination, mais également notre raison, c'est-à-dire notre capacité de faire sens, car, au fond, c'est la bouche qui pose l'énigme et cette bouche s'adresse à nous. Sous cet aspect, l'art de Beckett s'apparente à la conception hégélienne du symbolique, entendu que, dans la forme symbolique, selon Hegel, le lien qui unit la forme et le contenu d'une œuvre est *énigmatique*, et que cette forme nous donne le sentiment de faire face à des *problèmes à résoudre*⁴¹⁴. Cependant, dans la perspective ici adoptée, un symbole, contrairement à ce qu'en pense Hegel, ne convie pas à la tâche « [d']outrepasser [ces problèmes] pour chercher, au-delà d'eux, leur signification, dont nous pensons qu'elle est encore quelque chose d'autre, quelque chose de plus profond »⁴¹⁵. Un symbole, comme l'affirme Gadamer, exige plutôt de nous que nous apprenions « à écouter ce qui y parle »⁴¹⁶, et en ce sens, le symbole est présence de la signification, de cette signification, de sa signification et non pas présence d'une signification de quelque chose de plus profond ou d'une signification qui serait au-delà de l'œuvre : « L'essence du symbolique ou du caractère de symbole qui caractérise l'art réside précisément [...] en ce qu'il maintient ce sens en lui-même »⁴¹⁷. Or, qu'on le prenne dans le sens restreint que lui donne Hegel ou qu'on le saisisse dans le sens plus large que lui confère Gadamer, dans les deux cas, le symbole ne fait sens que si nous nous lions à lui, soit pour résoudre les problèmes qu'il pose (Hegel), soit pour mettre à jour la signification qui s'y présente (Gadamer). Bref, le symbole implique un acte de liaison, il est, comme le révèle son sens premier (*sumbolon*), réunion de choses désormais séparées. En tant qu'il apparaît comme un fragment ou une partie d'un tout, le symbole suppose un corrélat, *son* corrélat, auquel il cherche à se lier. Dans *Pas moi*, c'est nous, le public, qui faisons office de corrélat, car c'est nous qui devons rester auprès de l'œuvre pour la compléter et pour ainsi dévoiler la signification de l'« énigme » que pose cette bouche follement agitée. Bref, *Pas moi* de Beckett nous insère dans le drame (et ce peut-être malgré nous), puisqu'au fond, en refusant de dire « je » ou « moi », la bouche pose une énigme pour *nous* (et non pour elle). Et en ce sens, on peut dire que le processus de négation qui est à l'œuvre dans cette pièce montre que la subjectivité individuelle est ce qu'elle n'est pas et n'est pas ce qu'elle est, c'est-à-dire qu'elle est un « je » qui est un « nous » et un « nous » qui est un « je ». Et par là, *Pas moi* nous convie à un jeu dans lequel c'est l'incapacité de la

⁴¹⁴ « Le symbole proprement dit est énigmatique en soi ». Hegel, *Cours d'esthétique I*, Paris : Aubier, 1995, p. 530.

⁴¹⁵ Ibid., p. 413.

⁴¹⁶ H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 62.

⁴¹⁷ Ibid., p. 63.

protagoniste de souffrir ou de ressentir du plaisir qui éveille et suscite des émotions chez le public. De même, on peut dire que c'est l'imagination défectueuse de la bouche qui appelle notre faculté imaginative. Bref, nous sommes pris au jeu et il nous revient à nous de compléter le drame, car c'est nous qui faisons office de médiations émotive et imaginative, et peut-être que cela signifie que c'est le « nous » qui est la vérité du « soi ». Par là, nous quittons le domaine proprement subjectif du jeu.

En révélant que la « vérité » du soi relève du « nous », nous accédons au moment objectif du jeu, car le « nous » fait référence à une collectivité ou un sujet collectif et il suppose ou présuppose donc un « Autrui généralisé » qui règle ou, à tout le moins, régule objectivement les rapports entre individus ainsi que les rapports entre l'individu et le monde (ou plutôt le jeu) et libère par là l'individu du caractère arbitraire que ses émotions, son imagination et son style confèrent à son ou ses action(s). Autrement dit, la règle objective le jeu car elle permet à tous ceux qui y prennent part de reconnaître un jeu (« *game* ») comme étant *ce* jeu (échecs ou hockey ou théâtre, etc.), et non simplement comme étant du jeu (pris ici dans le sens de « *play* » et de « *playing* »).

Conclusion

En somme, on a vu que, dans son moment subjectif, le jeu se constitue au travers de trois médiations – plaisir, imagination, style – qui, laissées à elles-mêmes, ne suffisent pas à faire le jeu, mais qui, reliées les unes aux autres, se complètent et contribuent à former le soi. Ainsi, les émotions, le plaisir et le déplaisir, sont fondamentales mais insuffisantes au jeu. Laissées à elles-mêmes, les émotions courent le risque de se déchaîner et de se confondre (et ainsi *dé-former* le soi ou le laisser dans un état *in-forme*). Mais en se liant à l'imagination par l'intermédiaire du jeu, elles peuvent être contenues et peuvent contribuer au développement cognitif de l'individu. De même, l'activité de l'imagination, si elle ne répond pas à un but ou un objectif à atteindre, tend à tourner sur elle-même. Mais en répondant à un but, celui que le jeu pose objectivement, l'imagination conduit, par ailleurs, à l'élaboration d'un style et à un perfectionnement de la conduite individuelle. Le style, quant à lui, singularise la conduite d'un joueur, de ce joueur, tout en le rattachant à un horizon socio-historique et conséquemment en le liant à tous ceux qui, comme lui, usent de ce style ou élaborent de nouveaux styles qui s'y opposent. Et en ce sens, le style inclut en lui-même l'objectivité du jeu auquel il se rapporte, car il suppose une identification/différenciation avec autrui ainsi qu'une connaissance du but et des règles du jeu.

À la lumière de ces considérations, on peut dire que c'est le jeu lui-même qui fait tenir ensemble ou, autrement dit, qui *intermédie* le plaisir, l'imagination et le style. Ainsi, cela conduit à affirmer, à la suite de Gadamer, que le véritable sujet du jeu c'est le jeu lui-même : le jeu est ce qui est joué en même temps qu'il est ce qui joue (dans le sens où on dit d'un jeu qu'il se joue). Et les joueurs, ceux qui prennent part au jeu (ce qui inclut les spectateurs), actualisent le jeu en le mettant en mouvement. En tant que c'est le jeu lui-même qui est le véritable sujet du jeu, des jeux différents, comme j'ai tenté de le montrer en analysant la compétition échiquéenne et la représentation théâtrale, configurent différemment les mêmes médiations, car leur mouvement et leurs déterminations ne sont pas les mêmes ; ils répondent à des règles et à des conditions différentes.

Bref, le style, tout comme le plaisir et l'imagination, ne suffit pas à faire le jeu : le jeu ne se résume ni à une pratique simplement stylistique, ni à une activité de pur plaisir, ni non plus à une stricte mise en acte de l'imagination. Il importe donc maintenant de prendre en considération le jeu dans son moment objectif, moment au travers duquel il apparaît comme une formation sociale qui *intermédie* volonté et liberté, règle et conditions, mesure et raison.

CHAPITRE V

LE JEU DANS SON MOMENT OBJECTIF

Le jeu ne se situe ni dans la stricte intériorité de la subjectivité individuelle, ni uniquement dans l'extériorité objective du monde social, mais entre les deux. Le jeu, de par sa position médiane, contribue à la *formation* du soi ; le jeu mène au « je » qui, en participant au jeu, (trans)forme en retour ce dernier. Le jeu est en ce sens une « médiation formatrice » qui concerne non seulement la subjectivité individuelle, mais aussi l'objectivité du monde social. Il importe donc maintenant d'examiner les médiations par lesquelles le jeu se constitue en une forme objective. Autrement dit, il s'agit maintenant de considérer dans quelle mesure le jeu fait monde ou encore, pourrait-on dire en paraphrasant la formule précédente, le jeu mène au « nous ». On dira donc ici que, pris dans son moment objectif, le jeu apparaît comme une *formation* sociale, dans le sens où, un jeu, comme par exemple le hockey, est une forme (ou une *formation*) qui se donne objectivement à tous ceux qui y participent, c'est-à-dire que le hockey a la même signification pour tous (joueurs et spectateurs), et c'est parce qu'on le reconnaît ainsi de la même manière qu'il est possible de jouer ensemble ou collectivement à *ce* jeu, à cette forme sociale objective qu'est le hockey. Le jeu est donc ici compris dans le sens de « *game* », soit ce qui apparaît chez Mead comme « jeu réglé ou réglementé ». Par ailleurs, la règle du jeu, en sa qualité d'« Autrui généralisé », agit sur l'individu d'une manière analogue ou similaire à une institution sociale, en ce sens qu'elle appelle une certaine conduite et une certaine manière d'être et d'agir. Pour jouer à un jeu (« *game* »), l'individu doit se *con-former* aux règles et autres conditions avec lesquelles le jeu se pose et s'impose. Et en tant que l'individu se *con-forme* au jeu et cherche ainsi à atteindre un *objectif*, on peut dire qu'il se forme à partir de quelque chose qui, non seulement lui est extérieur (un *ob-jet*), mais aussi quelque chose dont la signification est partagée par d'autres, c'est-à-dire quelque chose de social ou plus précisément une forme ou une *formation* sociale. À ce titre, on peut également souligner que, dans le langage courant, il arrive qu'on utilise le mot « formation » pour désigner une équipe sportive ou encore un parti politique (on dit parfois d'une équipe de hockey qu'elle est une formation tout comme on le dit à propos d'un parti politique). En ce sens, « formation » revêt ici précisément la signification d'un regroupement social.

L'examen du devenir du jeu dans son moment objectif aura pour point de départ la volonté et la liberté. La volonté, comme l'affirme Hegel, atteint sa pleine réalisation en se faisant liberté, c'est-à-dire en se donnant elle-même pour fin et contenu. Vouloir jouer c'est à la fois vouloir être libre de jouer et vouloir jouer librement. Il revient cependant aux règles du jeu de garantir l'unité de ces deux moments : pour être libre de jouer et pour jouer librement, l'individu doit connaître et intégrer la règle et ainsi se former au jeu. La règle constitue donc la deuxième médiation au travers de laquelle le jeu se donne comme une forme sociale objective. En fait, la règle est au cœur de l'objectivité du jeu. Jouer à un jeu, à *ce* jeu, c'est jouer selon les règles du jeu, de *ce* jeu. Mais jouer à un jeu ne se résume pas à suivre la règle officielle ou constitutive d'un jeu (ex. : le règlement écrit). Suivre une règle c'est aussi jouer selon les « règles de l'art ». Ainsi, il ne suffit pas de connaître les règles d'un jeu pour jouer adéquatement, c'est-à-dire qu'il ne suffit pas de connaître le but du jeu et d'exécuter les coups que permet la règle pour bien jouer. Jouer selon les règles de l'art s'acquiert au travers de l'expérience pratique du jeu ; expérience qui introduit le joueur à des manières de faire et de jouer qui sont déjà éprouvées et qui le mènent (potentiellement) à découvrir, voire à inventer, des manières de faire et de jouer qui dépassent celles qui existent déjà. Mais en tant que les « règles de l'art » se constituent par un processus de sédimentation des styles et des manières de faire, cela implique qu'elles se forment en fonction du contexte socio-culturel au sein duquel le jeu est pratiqué. Ainsi, la règle intervient également dans le processus de formation de l'objectivité du jeu en tant que régulation culturelle.

Bien qu'elle se donne comme un espace de réalisation de la volonté libre, la règle, et ce malgré ses multiples paliers de significations (i.e règle officielle, règles de l'art, règle culturelle), n'achève pas en elle-même le développement du jeu dans son moment objectif. La règle a, au fond, quelque chose d'arbitraire, elle n'est pas absolue, car, prise en elle-même, elle peut se retourner contre la liberté et emprisonner la volonté, c'est-à-dire que, tout en suivant les règles du jeu, le joueur peut se faire prendre au jeu et n'être libre de rien. Il revient à la mesure de fonder la raison de la règle. La règle est, autrement dit, l'instrument de la mesure. La mesure sera donc la troisième médiation que j'examinerai ici. En garantissant un espace à la réalisation de la volonté libre, la règle permet de prendre objectivement la mesure de la valeur du jeu et des joueurs. Enfin, au travers d'une analyse de la pièce *Oh les beaux jours* de Beckett, l'examen du jeu dans son moment objectif se terminera sur des considérations relatives au retournement ou à la négation des différentes médiations constitutives de l'objectivité du jeu.

5.1 Liberté et volonté

La question de la volonté ou de l'agir volontaire est, selon la perspective ici adoptée (c'est-à-dire une perspective inspirée par la pensée hégélienne), la prémisse de la formation objective du jeu. Plus précisément, la volonté apparaît comme une médiation ou comme un passage qui relie les moments subjectif et objectif du jeu. En ce sens, on a vu au chapitre précédent que l'achèvement du jeu dans son moment subjectif s'accomplissait au travers de la mise en *pratique* de styles de jeu (style effectif et style radical) et qu'un tel accomplissement impliquait un choix, une décision volontaire : pour avoir ou pour développer du style dans la pratique d'un jeu, il faut *vouloir* jouer à *ce* jeu. Que ce soit par intérêt ou par passion, on entre dans le jeu volontairement. En tant que notre engagement dans un jeu relève d'une décision de notre part, le jeu, comme l'ont soulevé Huizinga et Caillois, apparaît comme une activité libre ou volontaire⁴¹⁸. Jouer contre son gré ou jouer sous la menace n'est plus jouer, tout comme une volonté forcée ou contrainte n'est plus de la volonté.

Or, en tant que l'on entre dans le jeu en suivant un intérêt et/ou une passion, la volonté de participer ou d'assister à une jeu reste, dans une certaine mesure, déterminée extérieurement et elle ne relève pas encore du domaine de l'objectivité. La volonté est ici au service d'un affect et elle cherche à satisfaire des tendances, des inclinations et des penchants, c'est-à-dire des déterminations subjectives et naturelles. En faisant allusion à la théorie de la volonté de Hegel⁴¹⁹, on dira ici que le « vouloir jouer » n'est pas, à ce stade, quelque chose de réfléchi, il répond d'une disposition ou d'une tendance naturelle au jeu, comme en témoigne la conduite de l'enfant que Winnicott identifie par le terme « *playing* ». Le fait de s'approprier et de manipuler « librement » des objets n'est peut-être pas un acte réfléchi et libre en soi et pour soi, mais c'est un acte « volontaire » – c'est quelque chose que l'enfant « veut » ou, à tout le moins, qu'il *désire*. Personne n'a à dire à un enfant de jouer pour que l'enfant joue, personne n'a à forcer un enfant à s'approprier et à manipuler une peluche ou une couverture⁴²⁰. Dans la *volonté naturelle*, comme le montre Hegel, l'agir est déterminé en fonction d'un « besoin ».

⁴¹⁸ Voir ci-dessus, Ch. II, p. 63 et 72.

⁴¹⁹ La théorie de la volonté ou de l'esprit pratique compte trois termes – la volonté naturelle, la volonté réfléchie et la volonté libre – et ces trois termes, comme je vais chercher à le montrer, sont à l'œuvre dans le processus d'objectivation du jeu. Sur la théorie de la volonté de Hegel, voir : Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. Philosophie de l'esprit*, Paris : Vrin, 2006, p. 267-279. Et Hegel, *Principes de la philosophie du droit*, Paris : PUF, 1998, p. 99-121.

⁴²⁰ Bien que l'on ait pas à forcer un enfant à jouer avec une peluche ou une couverture, la manière même de rendre un objet disponible et l'environnement dans lequel on tend ou on présente l'objet à l'enfant sont des conditions nécessaires pour que le « *playing* » soit rendu possible. L'environnement doit être sécurisant et l'objet doit être présenté avec soin pour que l'enfant accède au domaine de l'illusion des objets et des phénomènes transitionnels.

Ainsi, l'enfant qui joue avec une ficelle s'adonne à ce type d'agir en fonction du besoin qu'il a ou qu'il ressent de composer activement avec ce qui l'affecte, c'est-à-dire l'absence, la disparition ou le manque de la mère, par exemple. Il est dans la nature même de l'individu de tendre à supprimer le manque. D'ailleurs, le désir, comme on l'a vu, est la présence d'un manque et, dans la perspective de la philosophie hégélienne, la tendance à supprimer le manque représente la vitalité même de l'esprit. On ne dira cependant pas que l'enfant décide librement de jouer (la traduction de « *playing* » par « amusement libre » a quelque chose de trompeur), mais plutôt qu'il s'y *résout* : l'enfant ne choisit pas vraiment cette peluche plutôt que cette autre peluche, il se résout à jouer avec une peluche qui est à sa disposition afin de supprimer un sentiment de manque. En ce sens, l'agir de l'enfant, son « *playing* », suit son intérêt qui, lui-même, correspond à un plus ou moins grand degré à un affect. Bref, à défaut de pouvoir contrôler réellement la présence/absence de la mère, l'enfant se résout à jouer avec des objets qui lui font figures de substituts. En transposant sur un plan imaginaire une situation qu'il subit et qu'il ne peut pas directement contrôler, l'enfant, ai-je dit à la suite de Freud, se dédommage et calme ses angoisses et ses inquiétudes et comble ainsi un manque (une absence) en jouant. L'enfant joue parce qu'il y trouve un « intérêt » et une satisfaction. Entre la tendance naturelle (et encore virtuelle) pour le « *playing* » et la réalisation ou l'accomplissement pratique du « *playing* » se trouve l'intérêt de l'enfant.

Par ailleurs, l'enfant qui s'improvise un jeu en prenant le rôle de quelqu'un d'autre (le « *play* » chez Mead, traduit en français par « jeu libre ») mène son jeu d'une manière *arbitraire*. La volonté est donc, ici ou à ce stade, réfléchie. D'une part, l'enfant qui décide de jouer au facteur plutôt qu'au docteur fait un choix arbitraire en fonction de formes et de contenus qui se trouvent déjà là, c'est-à-dire en fonction des rôles sociaux qui environnent l'enfant. D'autre part, à l'intérieur même du jeu, la conduite de l'enfant est, pour ainsi dire, réglée arbitrairement selon le gré de l'enfant (l'enfant décide arbitrairement de ce qui est approprié ou inapproprié pour son jeu). Il y a donc, ici, liberté de choix, mais les choix sont contingents, ils dépendent de l'environnement social de l'enfant ainsi que des tendances, des intérêts et des penchants que l'enfant choisit de satisfaire. Bien que la décision soit ici réfléchie, la volonté n'est pas encore libre, elle suit un mouvement de saisissement-dessaïssissement qui la fait passer d'un penchant à l'autre. En d'autres termes, au gré de sa volonté, l'enfant peut choisir un jeu (un rôle : facteur ou médecin ou cowboy), puis revenir sur son choix et décider d'en choisir un autre qui contredit le premier choix, et ce selon un mouvement sans fin. De même, l'enfant peut choisir de régler son jeu d'une certaine manière, puis changer d'idée et le régler autrement. Bref, l'enfant fait un (des) choix arbitraire(s) qui reste(nt) subjectif(s), car son (ses) choix ne repose(nt) sur aucune

nécessité objective : ce type de jeu (le « *play* ») ne possède pas ses propres règles, puisqu'elles sont celles de l'enfant.

Plus généralement, la *volonté réfléchie* est ici comprise comme un libre choix entre jouer ou ne pas jouer ou encore entre jouer à ce jeu plutôt qu'à cet autre jeu, et en ce sens, la volonté apparaît encore comme étant déterminée extérieurement au jeu, elle ne dépend pas de lui, car on peut bien choisir volontairement d'autres types de pratiques (on peut décider volontairement de se marier, par exemple, ce qui n'a rien d'un jeu). Il y a donc quelque chose de contingent dans le fait de choisir un jeu plutôt qu'un autre ou dans le fait de choisir de ne jouer à aucun jeu. Autrement dit, la volonté dépend ici de formes et de contenus déjà constitués (des rôles réels ou imaginaires et des jeux qui existent déjà), et de ce fait, elle peut tout aussi bien, à n'importe quel moment, revenir sur son choix et s'en dessaisir, c'est-à-dire arrêter de jouer ou jouer à autre chose. Bref, le fait de choisir *un* jeu est un acte arbitraire et donc la volonté paraît ici agir au gré de la subjectivité, et ce en fonction d'une multitude d'objets (i.e. de jeux) qui s'offrent à elle. Ainsi, la décision de jouer au hockey plutôt qu'aux échecs (ou à un jeu vidéo ou à n'importe quel autre type de jeu) n'appartient pas au jeu lui-même, cette décision n'est pas déterminée par le jeu, elle paraît relever du libre arbitre (de la décision arbitraire) de celui qui a décidé de prendre part à un tel jeu. Cependant, il faut bien qu'il y ait quelque chose comme des jeux pour que l'on puisse prendre la décision de jouer à *un* jeu. En prenant une décision, c'est-à-dire en choisissant un jeu plutôt qu'un autre, il appert que le soi se restreint et se détermine d'une manière limitée (camper le rôle de « joueur de hockey » plutôt que celui de « joueur d'échecs », par exemple). Bref, la volonté n'apparaît pas ici comme étant libre en elle-même et pour elle-même, elle reste conditionnée par une chose (un jeu particulier) qui est déterminée et définie avant que la décision de jouer soit prise. Mais en tant que la volonté, comme on l'a vu précédemment, relève de l'expérience pratique, si l'individu ne se décidait pas, s'il n'arrêtait pas son choix sur *un* jeu, il ne passerait donc pas à l'acte et le fait de passer à l'acte est nécessaire à la réalisation du soi car, autrement, l'individu serait quelque chose d'incomplet et sa volonté ferait figure d'un « vœu pieux ».

Le choix arbitraire de jouer à un jeu plutôt qu'à un autre ne doit pas être compris comme une décision capricieuse sans fondement et sans raison, car dans l'acte même de choisir, l'individu prend en considération les différentes options qui s'offrent à lui tout en tenant compte de ses penchants et de ses intérêts personnels et arrête son choix sur un jeu qui paraît garantir la satisfaction de tels penchants et intérêts. Ainsi par exemple, l'individu qui est porté par un intérêt ou un penchant pour l'activité physique et la rapidité, pour le jeu tactique et pour le jeu d'équipe choisira vraisemblablement, après évaluation des possibles, un jeu comme le hockey plutôt que les échecs par exemple, puisque le

hockey est un jeu qui repose sur de telles qualités, alors que le jeu d'échecs appelle davantage le développement de l'activité intellectuelle, de la stratégie et du jeu individuel. Bref, l'individu prend une décision réfléchie tout en suivant son intérêt (ou sa passion). En ce sens, le désir de jouer et l'impulsion naturelle au jeu sont à la fois dépassés et conservés rationnellement. En entrant ainsi dans le jeu, c'est-à-dire en suivant de manière réfléchie un intérêt (ou une passion), la décision de jouer au hockey paraît cependant n'être liée à ce jeu par aucune nécessité, et en ce sens, n'importe quel jeu appelant tactique, dépense d'énergie physique et effort d'équipe (comme le basketball, par exemple) pourrait être satisfaisant. Cependant, le caractère arbitraire de la décision (ce que Hegel nomme volonté de choix ou encore libre arbitre) repose tout de même sur un travail de comparaison et d'évaluation par lequel l'individu jauge les choix possibles. En procédant ainsi, la volonté hiérarchise les penchants et les intérêts subjectifs, c'est-à-dire qu'elle confère à son intérêt le plus grand une plus grande force ou une plus grande importance, et ce travail de hiérarchisation, elle le mène en vue de l'atteinte d'un état ou d'une condition supérieur situé en quelque sorte au-dessus des penchants et des intérêts particuliers – état ou condition que l'on peut qualifier, après Hegel, de bien-être ou de félicité. Et pour atteindre une telle condition, le plaisir apparaît comme un élément déterminant, puisque, comme le souligne Hegel : « [C]'est le sentiment et bon plaisir subjectif qui doit [nécessairement] faire pencher la balance quant à ce en quoi il place la félicité »⁴²¹. Le plaisir, la tension entre la détente et l'excitation, est un moment constitutif de la condition de bien-être, mais sans pour autant se confondre avec : le plaisir se rapporte au domaine de la sensibilité, de l'émotivité et de l'affect alors que le bien-être ou la félicité dépasse réflexivement l'affect, l'émotion et le sentiment de plaisir tout en l'incluant en son sein. Bref, vouloir être bien et rechercher la félicité implique une ressaisie réflexive et intelligente du plaisir. Ainsi, la recherche du bien-être fait en sorte que les moments subjectif et objectif se réconcilient, car les contenus proprement subjectifs et individuels, c'est-à-dire les inclinations, les penchants, les tendances, les intérêts « immédiats » d'un individu particulier, trouve une forme sociale – un jeu réglé – déjà existante qui leur correspond ou qui, à tout le moins, permet de les satisfaire de façon réfléchie (*intermédiée*).

Ceci dit, bien que la décision volontaire est à la poursuite du bien-être ou de la félicité, le choix d'un jeu plutôt qu'un autre ne relève pas de la morale. La volonté de choix (ou libre arbitre) n'est ni bonne ni mauvaise. Ainsi, il n'est ni bon ou mauvais de choisir de jouer au hockey plutôt qu'aux échecs (ou l'inverse). Ce qui compte, ce qui a de la valeur du point de vue de la formation objective du jeu, c'est de « bien » jouer au hockey, c'est d'être « bon » dans le jeu, d'être « bon » au jeu (et d'être « bon joueur »). Bref, bien qu'il ne soit ni bon ou mauvais de choisir de jouer au hockey,

⁴²¹ Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. Philosophie de l'esprit*, Paris : Vrin, 2006, p. 276.

il y a cependant une bonne conduite à adopter dans ce jeu (et une mauvaise conduite à éviter). Et pour adopter la conduite appropriée à un jeu, l'individu doit, non seulement vouloir jouer à ce jeu, apprendre les règles et agir en conformité au but du jeu, mais il doit aussi se former au jeu, c'est-à-dire développer les aptitudes nécessaires à la pratique d'un jeu, s'exercer au jeu, pratiquer à répétition le jeu, bref, s'*habituer* au jeu et habiter le jeu.

La question de l'habitude est fondamentale à la réalisation de ce qu'on pourrait appeler la liberté ludique et elle participe du processus même de *formation*. L'habitude, dit Hegel, est « intégration formatrice » et son œuvre consiste à « naturaliser » des usages qui requièrent certaines compétences (Hegel dit également de l'habitude qu'elle est une seconde nature)⁴²². En ce qui concerne le jeu, on peut dire qu'elle permet au joueur d'oublier la règle (puisque, par habitude, il l'a intégrée et n'a donc plus à se la remémorer) et de jouer comme en toute liberté (et d'y éprouver du plaisir et d'atteindre un état de bien-être). C'est ce que montre Mead lorsqu'il avance, dans son exposé sur le « geste-symbole » illustré par les duels de boxe ou d'escrime, que dans l'exécution de ses actions, le boxeur ou l'escrimeur ne s'arrête pas pour penser ou réfléchir car tout son entraînement vise à rendre spontanés des gestes appris et réfléchis⁴²³. En ce sens, pour *être bien dans le jeu* et pour *bien jouer*, il faut travailler, c'est-à-dire qu'il faut s'exercer, se discipliner, s'entraîner, se former et ainsi acquérir des habitudes qui permettent d'être bon au jeu. Autrement dit, l'habitude conduit à une certaine aisance dans le jeu : en prenant l'habitude de jouer à un jeu, le joueur met en œuvre des aptitudes apprises qu'il exécute comme « naturellement ». Ainsi par exemple, l'effort physique et la concentration qu'exige la pratique du hockey impliquent un entraînement qui forme les muscles et le jugement (tactique et stratégique) du joueur en habituant ce dernier à exécuter certains mouvements et à exercer sa capacité de prévoir ce que ses coéquipiers ou ses adversaires planifient. L'habitude, comme le soulève Colas Duflo à la suite de Hegel, est *habitat* ou *habitation*⁴²⁴. En acquérant des habitudes et en intégrant les règles, en agissant en conformité au but du jeu et en développant son savoir-faire, l'individu habite le jeu, il le fait sien ou il se l'approprie, il est comme chez lui dans le jeu. Comme on l'a vu au chapitre précédent, l'appropriation est fondamentale à la formation du soi : l'enfant devient un sujet individuel en s'appropriant des objets, en s'appropriant le langage, en s'appropriant des significations sociales, etc. Dans les jeux réglés, l'intégration/appropriation de la règle par l'acquisition d'habitudes suite à un entraînement répété conduit l'individu à s'appartenir lui-même en tant que joueur. Autrement dit, le joueur se possède lui-même en appartenant au jeu. La formation, pourrait-on dire, permet au joueur

⁴²² Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. La philosophie de l'esprit*, op. cit., p. 215.

⁴²³ Supra Ch. I, p. 19-20.

⁴²⁴ C. Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris : PUF, 1997, p. 137. Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III. La philosophie de l'esprit*, op. cit., p. 510.

d'être en pleine possession de ses moyens et de potentiellement posséder/contrôler le jeu (dans le sens de « posséder l'avantage » ou encore dans le sens de « posséder la rondelle ou le ballon »). Par là, le joueur est en mesure de se mouvoir comme en toute liberté dans le jeu.

La liberté individuelle semble cependant restée ainsi limitée, car « jouer à un jeu », que ce soit d'une manière appropriée ou inappropriée, c'est renoncer à tout ce qui ne participe pas de *ce* jeu : décider de jouer au hockey, c'est renoncer de jouer aux échecs ou à tout autre jeu, et donc c'est renoncer à toute stratégie, à toute aptitude et à toute liberté qui ne relèvent pas du hockey. Cependant, une fois entré dans le jeu, l'individu trouve une nouvelle liberté, une liberté qui n'existe que dans *ce* jeu. Et cette liberté n'existe que par la règle du jeu⁴²⁵. À ce titre, on dira ici en paraphrasant Hegel que, la « règle » (ou le *droit*, en ce qui concerne la vie en société) est l'être-là de la liberté du joueur⁴²⁶.

Ainsi, le joueur de hockey, qui a intégré les règles du jeu, a la liberté de choisir entre une feinte ou un tir frappé, par exemple, de même qu'un joueur d'échecs a la liberté de mener son jeu d'une manière offensive ou au contraire défensive, il a également la liberté de commencer son jeu par une ouverture (ou une défense) sicilienne ou française (ou toute autre), tout comme le joueur de hockey peut choisir d'exercer de la pression sur le porteur de la rondelle (« forechecking » ou échec avant) ou au contraire, il peut opter pour un repli défensif rapide, etc. Bref, la liberté du joueur tient aux différentes possibilités et options offertes par le jeu ; possibilités et options que le joueur choisit

⁴²⁵ Comme l'implique le concept de « légalité » développé par Duflo, le jeu est l'invention et l'exercice d'une liberté dans le cadre d'une légalité.

⁴²⁶ Pour Hegel, c'est dans l'État de droit que se réalise la volonté de l'homme. C'est dans et par l'État, donc dans et par la vie commune organisée rationnellement, que l'homme arrive à faire sien le monde. Dans l'État moderne, les lois et les institutions, parce qu'elles sont fondées rationnellement, donnent corps et développent objectivement la liberté. Et puisque la volonté est la raison pratique, en obéissant aux lois d'un État rationnel, elle se rencontre elle-même et elle a donc elle-même pour objet, pour forme et pour contenu. Or, l'État de droit est l'aboutissement d'un développement socio-historique au travers duquel la subjectivité individuelle se découvre progressivement en sa vérité, en sa raison et en sa liberté. À vrai dire, la volonté est le processus par lequel l'homme (se) choisit et (se) réalise (en) une œuvre – (en) un « faire » – qui lui donne corps « empiriquement ». Suivant le développement de ce que Hegel nomme « esprit objectif », il appert que le parcours de la liberté débute avec le droit abstrait ou la légalité, et sa forme première est la propriété privée. Afin de subsister, de satisfaire ses besoins naturels, l'homme cherche à s'approprier des objets. Mais dans cette volonté de posséder des choses, l'homme finit par être possédé par les objets : le sujet est nié par l'objet. La seconde forme de la réalisation de la liberté est la morale. À ce stade, le sujet veut, par ses actions, se libérer des objets, la volonté se veut certes infinie en soi et pour soi, mais la pureté et la sublimité de son caractère l'empêchent de se réaliser concrètement dans le monde. Dans la morale, le sujet est le lieu du bien et de l'infini et l'objet est le domaine du mal et de la finitude. La morale est in-active, dès qu'elle agit, elle perd sa pureté ; en se frottant au monde concret, l'homme agissant limite l'infini de sa volonté subjective. Finalement, l'éthicité réconcilie le sujet et l'objet : la famille, la société civile et l'État sont des formations réelles de la vie éthique. Dans ces formes de vie collective, l'objectivité devient conforme à la liberté et à la raison humaine. Ce sont donc les institutions sociales, et plus particulièrement l'État de droit, qui fondent la liberté, car l'État de droit et ses institutions donnent corps et présence objective à la raison. L'État de droit réalise la raison pratique, c'est-à-dire qu'il fonde rationnellement les coutumes éthiques, l'être-ensemble coutumier d'une communauté donnée.

librement. En d'autres termes, à l'intérieur d'un jeu, le joueur dispose d'une marge de manœuvre ou d'une liberté de mouvement et de décision. Dans le jeu, dirais-je, le joueur *a du jeu*. En ce sens, la volonté est ici déterminée par et dans le jeu. De plus, grâce à cette liberté de mouvement ou à cette marge de manœuvre, le joueur est en mesure d'inventer des formes, des styles, des manières de faire, des solutions, c'est-à-dire de mettre en pratique son imagination créatrice. Ainsi, lorsque, lors d'une joute d'échecs ou de hockey par exemple, on dit d'un joueur qu'il a fait un « beau coup » ou un « beau jeu », cela signifie que l'on reconnaît objectivement son savoir-faire (sa ruse, son audace, sa force, son agilité, etc.). Et ce savoir-faire est fondé par la règle, mais la règle s'est en quelque sorte effacée elle-même au travers de son intégration par le joueur, intégration qui relève de l'habitude. Au fond, et comme l'affirme Duflo en s'appuyant sur la philosophie hégélienne : « l'intégration formatrice de l'habitude réduit la médiation »⁴²⁷.

Il ressort de ces considérations que, dans le jeu, la volonté n'est libre qu'en fonction du but, des règles et des conditions du jeu, et en ce sens, la liberté paraît restreinte, car d'une part, le choix de jouer à un jeu particulier est un choix arbitraire, et d'autre part, la liberté de mouvement dans le jeu est limitée et encadrée par le but, les règles et les conditions du jeu auquel on a choisi de participer. Or, ce caractère restreint ou limité n'est qu'une apparence, car la décision de prendre part à un jeu suppose que l'on accepte et que l'on reconnaisse, en toute connaissance de cause, de se plier aux règles de ce jeu, et que cette reconnaissance et cette acceptation sont déterminées par le fait de vouloir atteindre un état de bien-être. Et en ce sens, nous choisissons ce jeu plutôt que cet autre jeu en fonction même de l'existence du but, des règles et des conditions de ce jeu, car ce sont précisément ce but, ces règles et ces conditions qui paraissent objectivement garantes de la satisfaction de nos penchants et de l'atteinte de notre bien-être. En somme, et comme insiste Colas Duflo dans son ouvrage *Jouer et philosopher*, pour être libre dans le jeu, il faut « se former au jeu » et « se former au jeu » c'est « donner à ses actions la forme exigée par la règle »⁴²⁸.

Suivant la thèse proposée par Duflo, on dira ici que la liberté du joueur se fonde sur les règles du jeu. C'est parce que le hockey régleme les contacts physiques (les mises en échec) que le joueur peut frapper son adversaire, mais uniquement, comme la règle le prévoit, si ce dernier est en possession de la rondelle. En légiférant sur ce qui peut ou ne peut pas être posé comme geste au hockey, la règle montre que la liberté ce n'est pas faire n'importe quoi : bien que la règle interdise de frapper un adversaire qui ne possède pas la rondelle, elle suppose tout de même que frapper un

⁴²⁷ C. Duflo, op. cit., p. 137.

⁴²⁸ Ibid., p. 135.

adversaire qui ne possède pas la rondelle est un choix possible (cela a encore du sens dans le jeu, puisqu'il est prévu qu'un joueur qui pose un tel geste sera sanctionné), alors que le fait de tourner en rond en criant « échec et mat » devant le gardien de but ne participe pas du jeu (cela n'a aucun sens pour le hockey). Bref, la règle du jeu n'a pas pour fonction de limiter le jeu, mais au contraire, de le fonder objectivement : « La règle du roque, aux échecs, n'a pas pour but de limiter les possibilités de roquer, mais de les créer. Sans la règle, le roque n'existe pas, il n'a pas même de sens. Il est inventé par la règle et, avec lui, la liberté de roquer »⁴²⁹. Ainsi, on peut dire que, dans le jeu, l'arbitrage – le fait de faire respecter la règle – n'est pas arbitraire⁴³⁰. L'arbitrage assure la liberté créée par la règle qui, elle, assure le fonctionnement objectif du jeu : c'est parce que la règle est fixée objectivement que nous sommes en mesure de reconnaître ce que nous pouvons faire dans le jeu, c'est-à-dire que nous pouvons librement avancer ou reculer, attaquer ou défendre, jouer de finesse ou de robustesse, tirer au but ou passer, etc.

En somme, on dira ici que la volonté n'est véritablement libre que dans le cadre des jeux réglés (« *game* » en anglais). D'une part, la règle libère la volonté de l'arbitraire du choix subjectif, puisque, comme on l'a vu, c'est la règle qui fonde les choix possibles, c'est la règle qui aménage une marge de jeu ou une marge de manœuvre à l'intérieur du jeu. En ce sens, les décisions prises par le joueur s'effectuent en fonction du but et des règles et non pas en fonction de l'intérêt immédiat et arbitraire de l'individu. D'autre part, la règle libère également la volonté de son attachement aux tendances, inclinations et penchants naturels et immédiats de l'individu, puisqu'elle appelle un apprentissage qui, au travers de l'entraînement et de la répétition d'exercices, conduit à l'acquisition d'habitudes qui forment l'individu en tant que joueur. Par là, le joueur habite le jeu comme s'il était sien et s'appartient lui-même (il est en possession de ses moyens) en appartenant au jeu, c'est-à-dire en étant formé par le jeu. Et puisque c'est l'*intégration formatrice* de la règle qui conduit à l'acquisition d'habitudes essentielles à la pratique d'un jeu, on peut donc dire que la règle crée une seconde nature pour le joueur : le joueur y apparaît comme dans *son* élément, il s'y sent libre. En somme et comme l'avance Duflo : « Apprendre à jouer à un jeu, en intégrer la règle, acquérir cette liberté réglée, c'est là une seule et même chose »⁴³¹.

⁴²⁹ Ibid., p. 61.

⁴³⁰ Bien que l'arbitrage ne soit pas arbitraire, l'arbitre qui juge d'un jeu ou d'un coup dans le jeu peut interpréter d'une manière arbitraire ce jeu ou ce coup (il peut ne pas siffler une infraction parce qu'il ne l'a pas vue ou parce qu'il ne la considère pas comme une infraction).

⁴³¹ C. Duflo, op. cit., p. 135.

5.2 Règle(s) et conditions

En se fondant sur des règles, le jeu acquiert la qualité de formation sociale, car c'est la règle qui, pourrait-on dire en rappelant la définition du jeu et de la sociabilité selon Simmel, permet d'*être avec, pour ou contre les autres*. En d'autres termes, ceux de Duflo : « [L]e fait même que deux joueurs puissent jouer ensemble suppose que leurs libertés soient constituées par la même légalité »⁴³². La règle fait union, elle est garante de la formation d'un « nous », c'est-à-dire qu'elle confère à l'individu la qualité de membre d'une communauté de joueurs (i.e. une équipe, une ligue, une troupe, une fédération, etc). La règle, pourrait-on dire en se rapportant à Mead, tient (le) lieu de l'*Autrui généralisé* : elle n'appartient à personne en particulier, mais tous doivent la posséder pour entrer dans le jeu. Autrement dit, la règle est un espace commun par l'intermédiaire duquel le jeu s'organise objectivement. En ce sens, la règle permet aux coéquipiers d'arrimer leur conduite, car c'est elle qui fixe le but du jeu et donc, puisque le but du jeu est le même pour tous, c'est elle qui est garante, dans la pratique, de la coopération des joueurs d'une même équipe. De même, la règle permet la rencontre d'adversaires ou d'équipes adverses qui ne se connaissent pas nécessairement : la règle est la même pour tous, et c'est ce caractère commun qui lui confère objectivité et qui permet aux opposants de se livrer bataille en mettant en pratique des aptitudes et des habitudes qu'ils ont apprises, acquises et développées en se *formant* au jeu, à *ce* jeu et à *ses* règles. Enfin, la règle, parce qu'elle est objective, permet également au jeu de jeter des ponts non seulement entre les individus, mais aussi entre les villes et même entre des nations étrangères (ce dont témoignent les différents tournois ou championnats nationaux et internationaux qu'organisent les différentes fédérations nationales et internationales de jeu [soccer, hockey, échecs, etc.]).

La règle est au cœur de l'objectivité du jeu, car, non seulement est-elle garante de la liberté du joueur, mais aussi parce que c'est elle qui valide et qui donne de la valeur aux coups joués. De plus, la règle permet à tous ceux qui la connaissent de prendre part au jeu (en tant que joueur ou spectateur) et de mesurer, de comparer, d'interpréter, d'évaluer et de (re)connaître la qualité d'un joueur ou d'un jeu. Autrement dit, par l'établissement des règles, le jeu est en mesure de produire des formes que l'on peut reconnaître et apprécier; ce dont témoignent les expressions telles : « quel beau coup », « quel beau jeu », « quelle belle partie ». La règle, pourrait-on dire, permet au joueur de se mettre en valeur, d'acquérir de la valeur et de mesurer sa valeur. La règle *ob-jective* l'individu en tant que joueur : être un joueur (de hockey, de soccer, d'échecs, etc.) est une qualité ou un substrat qui est déterminé par les

⁴³² Ibid., p. 82.

règles du jeu, car ce sont les règles qui *constituent* le jeu et qui, par leur intégration par le joueur, forment ce dernier au jeu.

Or, la règle ne confère à l'individu la qualité de joueur qu'à certaines *conditions*. Et parmi ces conditions, on retiendra d'abord l'espace. L'espace intervient en tant que condition au déploiement du jeu selon différents plans de signification. L'espace de jeu se présente d'abord comme un espace physique ou matériel ou, autrement dit, tout jeu suppose une surface de jeu (terrain de jeu, patinoire, plateau de jeu ou échiquier, table de jeu, scène, tréteaux, interface informatique, etc.) qui peut inclure un certain nombre d'accessoires et autres objets (ballon, filets, pièces de bois ou de métal ou de plastique, dés, cartes, jetons, décors, costumes, télécommande, etc.). Cet espace peut être un lieu officiel (un stade, un ring, une arène, une patinoire intérieure, un parc, un casino ou un théâtre) ou un lieu quelconque destiné à un autre usage, mais que l'on s'approprie pour jouer (une rue, une ruelle, un parc, une cour d'école, un terrain vacant ou un bâtiment désaffecté, un salon, une cuisine, etc.). Ainsi par exemple, le hockey, avant même que la règle divise son espace de jeu en différentes zones (offensive, défensive, neutre), suppose préalablement un espace ou une surface préférablement glacé, c'est-à-dire une patinoire. Il est bien sûr possible de jouer au hockey dans la rue ou dans un gymnase, mais cela suppose que l'on ne joue pas sur glace, et il s'agit alors d'un « autre » jeu ou plutôt d'une variation du jeu de hockey : le « hockey de rue » ou le « hockey cosom ». De plus, pour jouer au « véritable hockey » (c'est-à-dire le « hockey sur glace »), il est nécessaire de disposer de patins à glace, de filets, de bâtons de hockey et d'une rondelle. Par ailleurs, le fait de situer les deux filets de buts aux extrémités de la patinoire a pour effet de diviser cet espace en deux camps d'égale superficie. Et comme le souligne Brian Massumi dans sa discussion sur le soccer, la présence même de filets sur une surface de jeu polarise, oriente et conditionne le jeu⁴³³. En ce sens, l'espace de jeu apparaît ici comme un champ de tension, c'est-à-dire un espace dans lequel quelque chose *est en jeu*. Le jeu, a-t-on dit à la suite de Turner et de Winnicott, est un entre-deux. Le rôle d'un joueur de hockey, par exemple, relève en ce sens du domaine de l'objectivité et non de la subjectivité du jeu en ce que la configuration même de l'espace de jeu et sa division en deux camps dont le centre respectif est tenu par un filet (ou un but) créent une tension et un mouvement d'attraction/répulsion potentielle qui déterminent l'activité de l'individu comme quelque chose d'objectif. Dans le jeu, donc, le joueur est un objet ou une partie d'objet (les autres joueurs composant le reste de l'objet). En d'autres termes, ceux qui prennent part au jeu – les joueurs – font l'objet du jeu puisque leurs actions sont catalysées et canalisées par les divers éléments et conditions qui *com-posent* (qui se *posent avec*) le jeu⁴³⁴. Ainsi, au hockey, dirais-je en

⁴³³ B. Massumi, *Parables for the Virtual*, Durham/Londres : Duke University Press, 2002.

⁴³⁴ J'emprunte cet argument à B. Massumi, op. cit., p. 73.

paraphrasant Massumi discutant des rôles joués par le ballon et les joueurs de soccer, la rondelle peut circuler dans toutes les directions, et donc, dans le jeu, c'est elle qui paraît être libre, car c'est elle qui conditionne et détermine le déplacement des joueurs qui, eux, sont limités car leurs actions doivent suivre la rondelle. Bref, puisque le joueur (ou l'équipe) cherche à atteindre un objectif – marquer un but de plus que l'adversaire –, sa conduite et sa présence font l'objet du déplacement de la rondelle ou, en d'autres termes, l'interaction entre la patinoire (espace), la rondelle, les bâtons et les filets (matériel) conditionnent objectivement la conduite du joueur. De même, pour jouer aux échecs, il faut minimalement disposer d'une surface divisée en deux camps comptant chacun seize pièces (figurines ou objets quelconques auxquels on attribue des fonctions et des possibilités de déplacement) qui déterminent, en fonction de leur position sur la surface de jeu, les décisions prises par les joueurs.

Ceci dit, l'espace, compris en tant que condition du déploiement du jeu dans son moment objectif, ne se résume à sa seule dimension physique. L'espace de jeu est également un espace de représentation. Comme le soutient Gadamer, l'être achevé du jeu est la représentation car, dit-il, l'essence du jeu tient à un mouvement de va-et-vient qui s'engendre comme par lui-même. Et en ce sens, poursuit-il, le véritable sujet du jeu est le jeu lui-même, mais il n'est réellement et pleinement que lorsqu'il est joué, c'est-à-dire actualisé par ceux qui y prennent part. Dans son actualisation, le jeu rend visible ou manifeste le mouvement de va-et-vient qui constitue son essence ; et puisqu'il est question de manifestation, le jeu suppose et même exige un regardant ou un spectateur (qu'il soit présent réellement, virtuellement ou potentiellement). À cet égard, celui qui « assiste au jeu » participe pleinement de ce jeu. C'est le fait que le jeu est suivi par au moins un spectateur qui achève ou complète le mouvement de va-et-vient intrinsèque au jeu, car il revient au spectateur qui assiste à un match de hockey (ou à une représentation théâtrale) de reconnaître l'identité ou la non-identité entre ce qui est accompli par les joueurs ou les acteurs et ce que vise le mouvement de va-et-vient qui configure le jeu, qui lui donne une figure. En d'autres termes, le spectateur juge, apprécie, critique une forme qu'il comprend ou qu'il cherche à comprendre, une forme qui s'adresse à lui, une forme qui se donne en représentation pour lui. Le mouvement de va-et-vient qui caractérise la forme ludique, c'est-à-dire l'échange auquel se livrent les adversaires ou les protagonistes (qu'il s'agisse d'un jeu de compétition dans lequel on s'échange une rondelle ou d'un jeu d'« imitation » dans lequel on s'échange la parole), se redouble donc d'un autre mouvement de va-et-vient, celui qui se tisse entre ceux qui jouent et ceux qui les regardent jouer. En assistant au jeu et en suivant le jeu, le spectateur se prête au jeu, il joue le jeu. L'identité du jeu suppose en ce sens répétitions, variations et différences quant à son exécution et son appréciation, car celui qui prend part au jeu en y jouant investit le jeu d'une manière qui lui est propre par son style, ses aptitudes et ses dispositions personnelles et celui qui prend part au jeu en y

assistant se livre à un travail de reconduction du jeu qui tient compte à la fois de la chose visée par le jeu et de son actualisation (sur le terrain, sur la patinoire, sur l'échiquier, sur la scène, etc.). Et ce travail de reconduction, pourrait-on préciser, se fonde sur des capacités personnelles d'interprétation et de jugement. Bref, en tant qu'une expérience du jeu n'épuise jamais entièrement le jeu, car ce dernier n'existe pleinement qu'au travers de sa (ré)actualisation pratique et que toute réactualisation est créatrice de différences, la variation dans l'exécution et l'appréciation d'un jeu font figure d'un *espace* de liberté, de plaisir et d'effort (pour le joueur comme pour le spectateur).

Bien que l'espace et le matériel soient des conditions nécessaires au déploiement du jeu, ils ne suffisent cependant pas à la pratique du jeu : pour jouer, il faut également disposer de temps. La (co)présence de corps et d'objets physiques dans un espace soumis au regard d'autrui a pour effet de créer de la tension (tension entre les pôles/rôles qui divisent l'espace du terrain de jeu ou de la scène et tension entre la scène/terrain de jeu et la salle/gradins). Et cette tension suscite de l'attention et de l'*attente* : on s'attend à quelque chose de la part de l'adversaire et/ou des performers/joueurs (on attend le jeu, une performance, une lutte ou un agôn, une représentation, un spectacle, un discours, un échange, etc.) et donc, on prend du temps pour s'*attarder* au jeu. Et dans la mesure où, pour jouer ou pour assister au jeu, on doit accorder ou consacrer du temps, cela signifie que le temps de jeu est un temps ajouté : on doit prendre ou faire du temps pour jouer, et donc on ajoute du temps. Dans le jeu, le temps est un temps « supplémentaire », c'est-à-dire un surcroît de temps, un temps qui se substitue à quelque chose de manquant, pourrait-on dire en paraphrasant Derrida. Dans le jeu, le temps s'arrête et dure. En cela, la temporalité ludique, comme l'ont souligné à juste titre Caillois et Huizinga, est autre que celle de la vie ordinaire (sociale, pratique, quotidienne).

Ceci dit, on ne joue pas n'importe quand. Il est généralement admis que, dans la vie de tous les jours, nous jouons dans nos temps libres ou dans nos temps de loisir, c'est-à-dire lorsque nous ne travaillons pas et lorsque les nécessités de la vie pratique sont satisfaites. Et en ce sens, le temps libre, compris comme du temps de loisir, participe pleinement de la structuration du temps de la vie quotidienne puisqu'il complète le temps de travail. Ceci dit, est-il exact d'assimiler le temps de jeu au temps de loisir? Le loisir est-il remplissage du temps libre? Le temps de loisir est-il un temps de réalisation de la liberté? D'une part, l'étymologie du mot « loisir » révèle, au contraire, que le loisir est d'abord une « licence » (*licere*, en latin). Le loisir apparaît en un sens comme une permission qui nous est accordée. En d'autres termes, on pourrait dire que le loisir est une licence émise par le monde du travail, et en ce sens, il semble être opposé à la liberté. D'autre part, dans la mesure où certains jeux, comme par exemple le hockey, les échecs et le théâtre, se sont professionnalisés, le temps de jeu n'est

pas, pour les joueurs et pour les journalistes (ou autres « experts ») qui couvrent ces pratiques, un temps de loisir, c'est-à-dire un temps que l'on remplit pour se délasser ou pour tuer l'ennui, puisque pour ces participants, le jeu participe du temps de travail.

En me rapportant à la discussion de Gadamer sur la temporalité de la fête, je dirais plutôt que le temps du jeu est le *temps propre* (ou *temps authentique*), et en cela, le jeu demande qu'on se libère ou qu'on s'arrache du temps de la vie pratique et qu'on se soumette au temps spécifique qui caractérise un jeu, ce jeu⁴³⁵. Le temps propre du jeu implique notamment l'idée d'un rythme et d'un tempo propres au jeu, à un jeu particulier. Ainsi, par exemple, le tempo d'une partie de soccer est plus lent que le tempo d'une partie de hockey, et ce avant même que la règle vienne, par conventions, codifier la durée d'un match (une heure divisée en trois périodes de vingt minutes pour le hockey et une heure trente minutes divisée en deux demies pour le soccer). De même, une partie de hockey opposant deux équipes au style défensif n'aura pas le même rythme qu'une partie de hockey opposant deux équipes offensives. Le tempo et le rythme du jeu se vivent au présent, c'est-à-dire au travers de l'actualisation-exécution du jeu. Le fait de participer à un jeu et de lui accorder du temps actualise, au présent, le jeu. Le jeu se joue donc au présent pour une durée et selon un rythme et un tempo qui lui sont propres et qui donnent la cadence du mouvement de va-et-vient qui le configure. On pourrait également dire, pour illustrer l'idée d'un temps propre, que : jouer à un jeu prend le temps que ça prend à jouer à ce jeu. Dans la fête, comme dans le jeu, le temps demeure là où il est, là où nous sommes. La fête et le jeu nous plongent (nous, les spectateurs et les joueurs) dans la durée, ils exigent que nous nous attardions auprès d'eux, le temps que ça dure. En somme, on peut dire que le temps, d'une manière analogue à l'espace, conditionne le jeu en limitant, en contraignant et parfois même en structurant les échanges.

Dans un autre ordre d'idées, on dira également que, dans le jeu, le temps joue en s'écoulant. Le temps captive et fatigue les joueurs et les spectateurs, il agit sur la concentration, sur le corps, sur la perception, etc. En tant que, dans la pratique, un jeu dure dans son actualisation, le jeu demande de l'*endurance*. Et en ce sens, le temps ludique est non seulement un temps de liberté et de plaisir (ou de délassement et de félicité), mais c'est aussi un temps d'effort. D'ailleurs, l'effort impliqué dans le jeu participe du processus même de formation qui est à l'œuvre dans le jeu ; processus qui, comme on l'a vu, comporte un travail d'acquisition d'habitudes et d'aptitudes permettant d'assurer le développement du jeu et la formation/transformation des styles de jeu et de leur appréciation, et l'effort exigé par ce travail d'acquisition d'habitudes et d'aptitudes demande bien sûr du temps (et de l'*endurance*).

⁴³⁵ H.-G. Gadamer, *L'actualité du beau*, Paris : Alinea, 1996, p. 66-74.

Prise sous l'angle de la durée, la question du temps concerne non seulement la pratique et l'entraînement/répétition « ici et maintenant » du jeu, elle renvoie également à ce qu'on pourrait appeler l'histoire ou l'historicité d'un jeu. Ce qui est au fondement du jeu humain – le motif anthropologique du jeu selon le mot de Gadamer –, est de *donner à durer*. Et en cela, le jeu humain révèle sa qualité de *symbole du symbolique*, en ce que le symbolique a pour fonction de conduire à terme le processus de reconnaissance : « Reconnaître, c'est percevoir ce qui, dans le fugage, demeure »⁴³⁶. Dans sa dimension symbolique, le jeu apparaît donc en sa qualité de formation culturelle et sociale et il œuvre à transmettre, en les soutenant, en les renforçant, en les critiquant ou en les questionnant, les valeurs, les mœurs et les conventions culturelles et sociales. Et ici, on dira que le jeu dure et se transmet dans le temps (historique) au travers de sa répétition et des variations qui en sont issues. Le fait que, au travers du processus de répétition/variation, un jeu arrive à se maintenir dans la durée et à traverser le temps (au Canada, on joue au hockey depuis plus de cents ans) implique la possibilité d'une histoire du jeu. La variation dans la répétition (dans le temps) est ce qui confère au jeu son identité ou, en d'autres termes, ceux de Massumi : l'identité (d'un jeu) est un moment d'un mouvement continu de variations⁴³⁷. Enfin, on dira ici que les variations du jeu dans sa répétition dans le temps font « grandir » le jeu et lui confèrent une identité et un temps propres, une histoire qui lui est propre.

Cependant, et comme le souligne Massumi, c'est la règle qui garantit la préservation du jeu ainsi que sa transmission (d'individu en individu, de collectivité en collectivité, de génération en génération, etc.). La codification du jeu au travers de sa formalisation par des règles fait en sorte que le *devenir* du jeu se fait *histoire* du jeu⁴³⁸. La règle vient contenir le jeu, elle l'encadre et le standardise et permet ainsi sa traduction, sa reproduction et sa transmission. Dès lors, malgré les variations que connaît le jeu dans sa répétition, le jeu, grâce à la règle, reste le même. C'est d'abord en déterminant le but du jeu que la règle fonde objectivement le jeu. D'ailleurs, comme on l'a vu au chapitre précédent, l'inventivité imaginative qui conduit à l'émergence de différents styles dans la pratique d'un jeu doit se *con-former* au but du jeu, c'est-à-dire qu'elle prend forme en tenant compte d'un *objectif* à atteindre : vaincre l'adversaire en comptant (au moins) un but de plus que lui, prendre le roi adverse, etc. Dans le jeu (« game »), le joueur agit en adoptant une conduite qui se conforme au but du jeu. Et en cela, le joueur (de même que le spectateur) suit les règles. Mais suivre une règle, comme le soulève à juste titre

⁴³⁶ Ibid., p. 76.

⁴³⁷ « [I]dentity is a moment (a productive lapse) in the continuation of variation ». B. Massumi, op. cit., p. 79.

⁴³⁸ « Rules are codified and applied. The intermixing of bodies, objects, and signs is standardized and regulated. Becoming becomes reviewable and writable : becoming becomes history ». Ibid., p. 77

Colas Duflo, implique (au moins) deux paliers de signification – la règle constitutive et la règle régulative – auxquels j’ajouterais un troisième palier : la règle (ou régulation) culturelle.

La règle constitutive, dirais-je en m’inspirant de Duflo, fait référence non seulement au but du jeu, mais aussi à l’ensemble des fonctions, des injonctions et des possibilités (de déplacement, d’action, de jeu ou de manœuvre) qui fondent objectivement un jeu. La règle est dite constitutive dans le sens où elle *com-pose* le jeu, c’est-à-dire qu’elle se « pose avec » le jeu, elle vient avec le jeu. Au hockey, par exemple, la règle constitutive inclut notamment le nombre de joueurs, la durée d’une joute (codification/formalisation du temps de jeu), la délimitation et la division de la patinoire (codification/formalisation de l’espace de jeu), les coups permis et interdits, l’équipement requis et/ou autorisé, etc. Les règles qui *com-posent* le hockey font le hockey tel que nous le connaissons et reconnaissons objectivement. À la question « pourquoi le joueur se déplace en patins à glace en tenant un certain type de bâton dans ses mains? », la réponse est que c’est la règle du jeu : le fait de se déplacer en patins à glace en tenant un bâton de hockey est une *com-posante* du jeu, cela vient avec le jeu. Un joueur qui serrerait un bâton de baseball dans ses mains ne jouerait plus au hockey. De même, aux échecs, le fait de déplacer le fou en diagonale participe de la règle constitutive du jeu, et un joueur qui déplacerait autrement cette pièce ne jouerait plus aux échecs⁴³⁹. La règle constitutive est universelle en ce qu’elle s’applique à tous d’une manière égale et totale (en dévier, c’est ne plus jouer le jeu ou encore, c’est jouer à un autre jeu). La règle constitutive représente donc la configuration formelle du jeu, c’est-à-dire qu’elle renvoie à la forme idéale (et non pratique) du jeu. À ce titre, la règle constitutive peut s’écrire et se transmettre sous la forme d’un code, d’un livre ou d’un feuillet de règlements.

Ceci dit, la règle constitutive, malgré son universalité, n’est ni absolue ni éternelle. D’ailleurs, le règlement officiel sur lequel repose le hockey de la Ligue Nationale de Hockey (LNH) diffère du règlement de la Fédération Internationale de Hockey sur Glace, et ces différences, qui concernent notamment les dimensions de la surface de jeu et les sanctions des bagarres, donnent lieu à des variations dans la manière de jouer : le hockey international est, de façon générale, moins robuste et plus rapide, puisque la superficie étant plus grande, il est plus facile de prendre de la vitesse et d’éviter les mises en échec. Bref, la règle constitutive n’est pas immuable. À ce titre et comme le souligne Max Weber⁴⁴⁰, les règlements officiels d’un jeu sont sujets à des remises en question. Doit-on introduire une nouvelle règle ou, au contraire en éliminer une autre afin de mieux servir le jeu ? Doit-on punir ou

⁴³⁹ Ce point est soulevé par C. Duflo, op. cit., p. 129.

⁴⁴⁰ Voir ci-dessus, Ch. III, p. 119-120.

sanctionner un geste ou un déplacement quelconque ? Si oui, quelle sanction doit être appliquée ? La règle constitutive se rapporte à ce que Weber considère comme le droit, la jurisprudence et la politique du jeu. Mais les décisions « juridico-politiques » relatives aux transformations des règles, doit-on ajouter, peuvent être déterminées par divers facteurs, tous relevant cependant de la pratique même du jeu. Elles peuvent être dues à des contingences comme, par exemple, lorsqu'en 1883, lors d'un tournoi de hockey au cours duquel l'équipe de Québec, qui devait affronter deux équipes montréalaises (McGill et Victoria), s'est présentée avec seulement sept joueurs plutôt que neuf, les deux équipes montréalaises, par esprit sportif, acceptèrent de jouer à sept contre sept. Et comme il apparut qu'en diminuant le nombre de joueurs sur la patinoire cela donnait un jeu plus ouvert et plus rapide, on officialisa, l'année suivante, cette modification. On peut donc dire que dans ce cas, l'évolution/transformation de la règle constitutive fut en un sens accidentelle. Cependant, dans la mesure où cet « accident » ou cette « contingence » révéla que le jeu devenait plus intéressant et plus excitant (parce que plus ouvert et plus rapide) en se jouant ainsi, on peut avancer que la qualité du « spectacle » constitue un autre facteur de l'évolution/transformation des règles du jeu. Ainsi, plus près de nous, en 2006, la LNH, sous la pression des télédiffuseurs américains cherchant à attirer et à fidéliser leur public, apporta quelques modifications à ses règles dans le but d'améliorer le spectacle du jeu. Cette nouvelle législation (changement des dimensions des zones de jeu, élimination de certains hors-jeux, etc.) favorisa notamment un jeu plus rapide et plus offensif. Ces deux exemples montrent que les transformations « politico-juridiques » du jeu sont déterminées par la pratique même du jeu. D'ailleurs, une des raisons pour lesquelles le spectacle du hockey de la LNH battait de l'aile avant les modifications de son règlement en 2006, tient au fait que le jeu pratiqué par une part importante des équipes de cette ligue était caractérisé par un style exagérément défensif qui avait pour effet de bloquer ou de réduire le jeu. L'utilisation généralisée d'un certain système de jeu que l'on baptisa « la trappe », et qui consiste à créer un barrage dans et de la zone neutre, illustre de manière emblématique l'impasse dans lequel se trouvait alors la pratique du jeu. La trappe était d'une telle « efficacité », qu'elle finit par bloquer le jeu et réduisit les stratégies offensives à lancer, à l'aveugle, la rondelle au fond de la zone adverse, et en ce sens, la pratique même du jeu contribua à la transformation de la règle constitutive. Enfin, le changement des règles du jeu peut également être déterminé par le brio et le style individuels d'un joueur ou d'un petit groupe de joueurs. Ainsi par exemple, au cours de la saison 1954-1955, suite à une enfilade de trois buts marqués en l'espace de 44 secondes par Jean Béliveau du *Canadien de Montréal* alors que l'équipe bénéficiait d'un avantage numérique, la règle concernant les infractions mineures fut modifiée : désormais, dès que l'équipe bénéficiant d'un avantage numérique marque un but, le joueur adverse puni peut revenir au jeu sans purger la totalité de son temps de punition. Bref, le *Canadien de Montréal* était si fort en avantage numérique, que la ligue réagit à la suprémacie de

l'équipe montréalaise en modifiant son règlement (il est à préciser que dans la LNH, ce sont les administrateurs des différentes équipes de la liguè qui décident, au début de chaque saison, des modifications ou du maintien des règles en vigueur dans le jeu). De même, en 1985, période au cours de laquelle Wayne Gretzky et les *Oilers d'Edmonton* dominent toutes les équipes de la LNH, on transforma la règle des pénalités mineures doubles afin de limiter la puissance des *Oilers* qui, dans le jeu à quatre contre quatre, était d'une efficacité redoutable et redoutée par les autres équipes : lorsqu'un joueur de chaque équipe est puni pour deux minutes, le jeu se poursuit à cinq contre cinq (cette règle a récemment changé, la liguè est revenue au jeu à quatre contre quatre).

Ceci dit, la pratique d'un jeu, et plus particulièrement le développement des styles individuels, peut également transformer ou modifier le jeu sans que l'on change nécessairement le règlement (la règle constitutive). Ainsi par exemple, le style d'un joueur d'exception comme Wayne Gretzky, que l'on surnomma d'ailleurs « La Merveille », modifia notamment la manière de jouer de ses propres coéquipiers (et par la suite, celle de ses adversaires) : la rapidité et l'agilité du coup de patin de Gretzky conjuguées à son habileté pour la manipulation de la rondelle et à sa capacité de conserver cette dernière jusqu'à ce que l'adversaire se commette et crée un surnombre ont forcé ses coéquipiers à se positionner, à se démarquer et à anticiper le jeu afin de recevoir les passes et compléter les jeux fabriqués par « The Great One » (surnom anglophone de Gretzky). Ainsi, s'est développée une nouvelle manière collective de jouer à partir du style individuel d'un joueur, sans pour autant que soit modifiée la règle constitutive. En ce sens et comme l'avance Massumi, un « joueur vedette », grâce à son style, peut jouer contre la règle sans l'enfreindre : il contourne la règle en occupant l'espace, en écoulant le temps et en modulant ses actions d'une manière qui était jusqu'alors étrangère au jeu.

Ce rapport entre la pratique du jeu et sa règle constitutive permet d'introduire un deuxième palier de signification de la règle : la règle régulative (selon le vocabulaire de Duflo). Un jeu ne se règle pas uniquement en fonction de l'objectivité universelle et idéale de sa règle constitutive. Un jeu se règle ou se régule également sur un plan pratique et contingent, en fonction de l'efficacité des coups, des combinaisons, des tactiques et des stratégies que la règle constitutive rend possibles. Ainsi par exemple, un joueur peut décider de passer la rondelle à un coéquipier plutôt que de tirer au filet afin d'éviter un revirement ou encore, comme le dirait les tenants de la théorie mathématique des jeux, pour maximiser ses chances de gains. Et lorsque le joueur opte pour la bonne décision, c'est-à-dire lorsqu'il choisit le meilleur jeu (ou meilleur coup), et l'exécute avec justesse, c'est-à-dire lorsqu'il réussit son coup (ou son jeu), non seulement maximise-t-il ses gains, mais il crée également de la beauté. Le jeu, comme l'affirme Huizinga, relève du domaine de l'esthétique. D'ailleurs, j'ai affirmé

un peu plus haut que des expressions tel que « quel beau coup », « quel beau jeu », « quel beau but » ou « quelle belle partie » témoignaient de la capacité du jeu de produire des formes reconnaissables et appréciables et que ces formes permettent de mesurer la valeur (du jeu, du joueur, du coup joué, etc.), mais cette valeur et cette mesure, comme nous le voyons maintenant, ne sont pas exclusivement d'ordre quantitatif (la maximisation des gains), elles sont également d'ordre esthétique (la réalisation de belles formes). Et la beauté d'un jeu, pourrait-on ajouter en citant Gadamer (citant lui-même Aristote), correspond à l'une « des déterminations les plus anciennes qui aient été attribuées au beau artistique : une chose est belle “lorsqu'on ne peut rien lui ajouter, ni rien lui enlever” »⁴⁴¹. En d'autres termes, ceux de Hegel : « Dans l'œuvre d'art, rien n'est présent qui n'entretienne une relation essentielle au contenu qui ne l'exprime »⁴⁴². Dans le domaine des sports de compétition comme le hockey, on dira qu'un jeu est beau au sens où l'entendent Aristote, Hegel et Gadamer, lorsque, par exemple, le porteur de la rondelle ne fait aucun déplacement et aucune feinte qui ne soit superflu et qu'en possédant et maîtrisant ainsi la rondelle, il crée une faille dans le jeu de l'adversaire pour ensuite exécuter, avec la plus grande précision, un tir ou une passe qui fait marquer son équipe. La beauté d'un jeu renvoie à une sorte de chorégraphie dans laquelle l'organisation de l'ensemble des gestes posés par le joueur se conforme au but du jeu. Le langage sportif désigne d'ailleurs la « construction » d'un beau but ou d'un beau jeu par le terme « orchestration ». Rien, dans un « beau but », n'est laissé au hasard. À cet égard, on peut évoquer ici le fait que, au hockey, on qualifie de « garbage goal » (*but poubelle*) un but qui est compté par le fait du hasard, par le fait d'un « bond capricieux » de la rondelle ou par le fait d'une erreur ou d'un manque de présence de l'adversaire. Ce type de but a quelque de décevant, comme si un tel but valait moins qu'un but marqué suite à une action délibérée et exécutée avec justesse. En ce sens, un beau jeu (un beau but, une belle feinte, une belle passe, un bel arrêt, etc.) est la réalisation de la volonté. Dans un beau jeu ou une belle séquence de jeu, la forme qui se dessine au travers des actions et des déplacements d'un joueur correspond au contenu de ces actions et de ces déplacements, dans le sens où le joueur qui feinte du côté gauche produit une certaine forme qui répond ou qui correspond au contenu de sa volonté, c'est-à-dire compromettre l'adversaire. Autrement dit, le sens ou le contenu de la feinte est de compromettre l'adversaire et sa forme, lorsque le jeu est réussi, est la compromission effective de l'adversaire. Enfin, on dira que la réalisation d'un tel jeu relève de la liberté, car le beau « est en soi-même *infini* et libre »⁴⁴³ et un beau jeu (ou une belle séquence de jeu) conserve ses qualités et sa beauté, et existe en lui-même malgré, par exemple, une défaite de l'équipe du ou des joueurs ayant exécuté la plus belle séquence de jeu d'une partie donnée à

⁴⁴¹ H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, Paris : Aléa, 1996, p. 71. La citation d'Aristote (« lorsqu'on ne peut rien lui ajouter, ni rien lui enlever ») est tirée de *Éthique à Nicomaque*, tome 5, 1106 b 9.

⁴⁴² Hegel, *Cours d'esthétique I*, Paris : Aubier : 1995, p. 133.

⁴⁴³ Ibid., p. 153.

un moment donné. Cette idée d'une liberté et d'une autonomie d'un beau jeu ou d'une belle séquence de jeu se confirme dans le fait que certaines émissions sportives présentent des palmarès des plus beaux jeux (de la semaine, du mois, de la saison, etc.), car dans ce type de représentation, on isole une séquence appréciable en elle-même et pour elle-même et non en fonction du pointage ou des enjeux de la partie dans laquelle ce jeu s'inscrit. En d'autres termes, ceux de Gadamer : « [C]e que nous appelons beau se mesure précisément à la marge de variabilité qui lui permet de tolérer qu'on transforme, remplace, ajoute et retranche certains de ses éléments, mais tout ceci ne peut avoir lieu qu'à partir d'un noyau structurel auquel on ne peut toucher sans faire perdre à cette configuration son unité vivante »⁴⁴⁴. En somme, on dira qu'un beau jeu se donne pour lui-même et apparaît comme une réalisation de la liberté, entendu qu'un beau jeu ne peut être que le fruit de l'activité de celui qui, parce qu'il a intériorisé la règle, manœuvre dans le jeu en toute liberté, habite librement le jeu grâce aux habitudes qu'il a acquises et aux aptitudes qu'il a développées en s'exerçant au jeu. Un beau jeu est donc un jeu voulu et libre, un beau jeu est *intermédié* par la volonté libre. Enfin, on pourrait également ajouter que les surnoms que l'on donna à des joueurs d'exception comme Wayne Gretzky et Mario Lemieux, respectivement la « Merveille » et le « Magnifique », témoignent de leur capacité à créer de la beauté. Ceci dit, bien qu'en sa qualité de représentation, le jeu acquiert sa forme la plus élevée lorsqu'il touche la beauté (valeur esthétique), on doit tout de même admettre que sur le plan de la pratique, ce qui compte, c'est de marquer le plus de buts possible (valeur quantitative).

Suivre une règle, c'est donc aussi jouer selon les « règles de l'art » (du hockey, des échecs, etc.) et en ce sens, la règle régulatrice se constitue selon un processus de sédimentation et de transmission historiques des manières de faire éprouvées dans et par le jeu⁴⁴⁵, c'est-à-dire qu'elle s'acquiert au travers d'un processus d'apprentissage (formation d'habitudes) similaire ou analogue au processus d'acquisition d'habiletés artistiques⁴⁴⁶. De plus, la régulation du jeu apparaît ici déterminée par les particularités spécifiques des joueurs (robuste, rapide, agressif, défensif, rusé, etc.), du style de jeu (individuel et collectif), du pointage, du talent et du niveau de jeu des protagonistes, etc. Comme le souligne Duflo, la règle régulatrice se fonde sur l'interprétation des tendances effectives du jeu et, ajouterais-je, de cette partie ou de cette joute particulière de ce jeu particulier opposant des adversaires particuliers. Il revient donc à la règle régulatrice de fonder et de conditionner les styles de jeu. En

⁴⁴⁴ H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 71.

⁴⁴⁵ Ce point a été soulevé au chapitre III, p. 131-133.

⁴⁴⁶ Rappelons que le mot « art », en latin « *ars* », signifie, entre autres choses, un savoir-faire technique qui s'enseigne, s'acquiert et se transmet de père en fils ou de maître en apprenti, dans le cadre de corporations de métiers. Les expressions « les règles de l'art », « l'art de faire » et « l'art et la manière » renvoient précisément à cette connaissance technique de l'activité artistique.

d'autres termes, la pratique du jeu conditionne les styles et c'est en ce sens que l'on peut dire que le joueur lui-même est l'objet ou fait l'objet de ces conditions. C'est en tant qu'il est objet du jeu que le joueur, par son style, fait évoluer le jeu. Mais le style, pourrait-on ajouter en se rapportant encore une fois aux propos de Massumi, a pour effet d'individualiser non pas le joueur mais le jeu, et en ce sens, on dira ici que le style de Wayne Gretzky est un style de hockey, ce style n'a de sens que dans le cadre d'un match de hockey ; le style de Wayne Gretzky est une manière d'agir qui appartient (ou du moins qui se rapporte) au jeu. Bref, et comme on l'a vu au chapitre précédent, un style se rapporte toujours à un domaine (particulier) d'activités sociales. Et en tant qu'un domaine d'activités sociales se rapporte lui-même à un horizon social, c'est-à-dire qu'un jeu se joue nécessairement dans une société donnée à un moment donné, cela nous conduit à introduire un troisième palier de signification de la règle : la règle (ou régulation) culturelle.

Un jeu se règle non seulement en fonction de sa règle constitutive et de sa règle régulative, il se règle également en fonction du contexte de sa réalisation/actualisation et des mœurs, des habitudes et des institutions socio-culturelles qui tissent ce contexte. Autrement dit, le jeu se règle, ou à tout le moins se régule, en fonction de la culture au sein de laquelle il se pratique et se développe. Et la manière qu'a une culture de « régler » (ou « réguler ») un jeu se reflète dans le style de jeu et la manière (et l'art) de jouer (c'est-à-dire la « règle régulative », selon le vocabulaire de Duflo). Afin d'illustrer cette idée, on peut se rapporter aux différences, parfois frappantes, qui ont autrefois existé entre le style de hockey pratiqué par les Russes (qui se désignaient alors en tant que Soviétiques) et le style nord-américain (et plus précisément canadien) – différences qui se sont révélées dans toute leur splendeur lors d'un célèbre tournoi (la « Série du siècle » de 1972) opposant l'équipe de l'Armée rouge à une équipe composée des meilleurs joueurs canadiens de la LNH⁴⁴⁷. Une des différences fondamentales entre le style soviétique et le style canadien tenait à leur manière respective de mettre en pratique le jeu de passes. Un joueur canadien ne passe la rondelle qu'au dernier moment, c'est-à-dire uniquement lorsqu'il est forcé de le faire. Ainsi l'attaque ou l'offensive canadienne est déterminée par la vitesse du porteur de la rondelle et donc, l'équipe suit et s'adapte au comportement et à l'allure de ce joueur. Chez les Soviétiques, au contraire, le porteur de la rondelle adapte sa conduite au jeu de l'équipe, ce sont les positions et les déplacements des non-porteurs de la rondelle qui, ici, dessinent le jeu. En d'autres termes, ceux de Gérald Métroz : « [C]e n'est plus une équipe complète qui dépend

⁴⁴⁷ Ces différences sont aujourd'hui une chose du passé. La rencontre et l'opposition des styles canadien et soviétique a, avec le temps, donné lieu à un style « hybride » dans lequel la robustesse du style canadien et la rapidité du style soviétique co-habitent et co-existent. Ce style « hybride » est en quelque sorte « supérieur » aux styles à partir desquels il s'est constitué; il les dépasse en les conservant.

d'un seul joueur, mais plutôt un joueur qui dépend des mouvements et de l'évolution de l'équipe »⁴⁴⁸. Il est tentant d'expliquer cette différence, qui tient fondamentalement à la conception du jeu de passes, en se rapportant aux visions du monde (ou idéologies) libérale et communiste. Ainsi, le style individualiste des joueurs canadiens tenait peut-être à une vision libérale du monde dans laquelle l'individu prime sur l'équipe alors que le style collectif des Soviétiques tenait peut-être à une vision communiste du monde dans laquelle l'équipe prime sur l'individu. Mais comme le remarque Christian Bromberger dans un commentaire sur les styles de jeu au soccer, le style apparaît comme « une *image stéréotypée*, enracinée dans la durée, qu'une collectivité se donne d'elle-même et qu'elle souhaite donner aux autres »⁴⁴⁹. Bref, le style relève ici de l'imaginaire social, c'est-à-dire des représentations et des discours sur lesquels une collectivité fonde et narre son identité. Mais outre les représentations imaginaires, d'autres facteurs culturels, historiques et sociaux contribuent à la formation/adoption d'un style, comme en témoigne le développement du hockey en Union soviétique par rapport au développement du hockey canadien.

Traditionnellement, le hockey canadien se caractérise par son style robuste, fonceur, « viril », fruste et parfois brutal, et par la détermination infatigable de ses pratiquants. Le « *guts* » (le cran), la volonté ou la rage de vaincre et le pragmatisme opportuniste sont des éléments, voire des valeurs, constitutifs du style de hockey pratiqué de ce côté-ci de l'Atlantique. Ainsi, à la veille du célèbre affrontement de 1972, Harry Sinden, entraîneur-chef de l'équipe canadienne, déclara : « un match de hockey, ça doit être disputé comme tel, c'est-à-dire en bousculant tout le monde et en ne ratant pas une chance de plaquer l'adversaire sur la clôture »⁴⁵⁰. Bref, les hockeyeurs nord-américains jouent en « fonçant vers l'avant » coûte que coûte, peu importe si c'est pour faire mal ; ce sont de féroces compétiteurs qui jouent en se préoccupant peu de la « science du jeu » (développement des stratégies, jeux de passe, etc.)⁴⁵¹. À l'inverse, le hockey que pratiquaient les Soviétiques ignorait presque la robustesse et les contacts physiques violents. Les soviétiques pratiquaient un style tout en finesse fondé essentiellement sur le jeu de passes et sur la rapidité des déplacements et l'agilité dans la manipulation

⁴⁴⁸ Gérald Métroz, *Au cœur du hockey*, Compton (Qc) : Les Éditions Compton, 1989, p. 204.

⁴⁴⁹ C. Bromberger, *Le maché de football*, Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'Homme, 1995, p. 124 (je souligne).

⁴⁵⁰ Cité dans Simon Richard, *La série du siècle*, Montréal : Hurtubise HMH, 2002, p. 122-123.

⁴⁵¹ Ce dont témoigne ce commentaire de Laurence Campell en 1975, alors qu'il était commissaire de la LNH : « Nous pourrions certainement améliorer nos techniques d'entraînement, nous intéresser davantage à la médecine sportive, aux effets physiologiques de la compétition, à de nouvelles approches tactiques, individuelles et collectives qui tendent à faire progresser le jeu... Les Russes excellent dans ces domaines... Je ne suis pas certain que nous fassions de notre possible. [...] Notre méthode de progrès repose sur la qualité de la compétition, travailler plus fort pour gagner... Notre formule pour le progrès s'appuie entièrement sur le pragmatisme, c'est-à-dire sur l'apprentissage pratique plutôt que théorique ». Cité in Georges Schwartz, *L'autre face du hockey*, Montréal : Les Éditions Logiques inc., 2005, p. 63.

et le contrôle de la rondelle, le tout reposant sur une conception « scientifique » du jeu (rappelons que les Soviétiques étaient passés maîtres dans le développement de ce qu'on nomme le style scientifique [ou systématique] aux échecs). Ces différences, que l'on peut ramener à une opposition entre un jeu de robustesse (hockey canadien) et un jeu de finesse (jeu soviétique), me paraissent conditionnées par les modalités par lesquelles le hockey s'est institutionnalisé au Canada et en Russie (ou plutôt en URSS).

Suivant le modèle des « *public schools* » anglais de l'époque victorienne, la culture sportive canadienne se constitua d'abord selon un esprit pédagogique : les « jeux sportifs modernes », et plus particulièrement les sports d'équipe comme le soccer et le rugby (et la crosse au Canada), furent valorisés par les autorités morales anglaises pour leur qualité d'instrument de *formation du caractère* des garçons de l'élite aristocratique et bourgeoise. Et en tant que le sport ait été destiné à la formation du caractère des garçons, cela signifie que la pratique des jeux sportifs visait à faire des hommes de ces garçons (« making boys into men », selon l'expression de Gruneau-Whitson⁴⁵²). Le sport, selon cette vision du monde, permettait d'inculquer des qualités « masculines » tels que le courage, la discipline, la persévérance, etc. Bref, l'image de la masculinité qui y était véhiculée était intimement associée à la force, à la résistance, aux prouesses et aux accomplissements physiques. C'est dans ce contexte que le hockey canadien est né, c'est-à-dire dans le contexte de l'éducation des fils de l'élite et, en ce sens, le hockey est d'abord apparu comme un instrument à la formation du caractère individuel : il s'agit de former le caractère des futurs leaders et décideurs de la société. L'université McGill fut d'ailleurs au cœur de l'institutionnalisation du hockey. Plus précisément, il revient à un certain James George Aylwin Creighton, un néo-écossais qui pratiquait un jeu populaire provenant du Royaume-Uni (le shinny ou le hurley) similaire à ce qui allait devenir le hockey, d'avoir introduit ce jeu sur glace au Montreal Football Club et à un groupe d'étudiants de l'université McGill membres de l'équipe de rugby (qui pratiquait également la crosse). Ainsi, au Canada et plus précisément à Montréal, le hockey fut notamment pratiqué par les étudiants de l'Université McGill selon un style largement inspiré du rugby et de la crosse, c'est-à-dire une manière de jouer reposant fortement sur le contact physique et la robustesse, ainsi que sur le jeu de passes latérales et arrières. Bref, au Canada, le hockey naît en tant que jeu « viril » et physique et il est pratiqué par une élite en vue de la formation du caractère individuel.

En Russie, on s'en doute, les choses se passent d'une manière quelque peu différente. Bien qu'en URSS le hockey au sens propre du terme, c'est-à-dire le jeu sur glace qui fut inventé au

⁴⁵² Richard Gruneau et David Whitson, *Hockey Night in Canada*, Toronto : Garamond Press, 1993, p. 193.

Canada⁴⁵³, ne fut adopté officiellement qu'en 1946, les Russes pratiquaient déjà depuis au moins le milieu du XIXe siècle un jeu nommé « *bandy* »⁴⁵⁴. Ainsi, dès le début du XXe siècle (1901-1905), des joutes de « hockey russe » (*bandy*) furent régulièrement organisées et programmées à Saint-Petersbourg, Moscou et Kiev. Mais alors qu'au Canada ce furent des équipes de rugby et de la crosse qui pratiquèrent en premier le hockey, en Russie, ce sont des équipes de soccer qui adoptèrent le *bandy*. Le « hockey » y était d'ailleurs considéré comme le « soccer d'hiver ». Ainsi, on peut avancer que l'influence du soccer sur le hockey russe contribua à la constitution d'un style de jeu fondé sur le jeu de passes et sur le principe de la possession de la rondelle alors que l'influence du rugby (et de la crosse) sur le hockey canadien détermina un style de jeu fondé davantage sur les contacts physiques et sur la robustesse. Mais cela n'explique pas tout. Suite à la révolution d'octobre et à la prise du pouvoir par les bolchéviques, les jeux de compétitions, dont le *bandy*, furent condamnés par divers mouvements postrévolutionnaires dont les « hygiénistes » et le « mouvement pour la culture prolétarienne » (*Proletkult*), et ce en raison du caractère aristocratique et bourgeois de ce type de jeu. Dans l'Union soviétique naissante, le sport ou, devrait-on plutôt dire, la culture physique, servira d'abord à préparer les masses au travail industriel et à la défense militaire du pays. Ainsi, alors que le sport et les jeux d'équipe au Canada (et plus largement en Occident) étaient destinés à la formation du caractère (individuel) des fils de l'élite, dans l'Union soviétique naissante, la culture physique visait la formation d'une masse de travailleurs et de soldats forts, disciplinés et en santé. Lorsque le hockey (*bandy*) réapparaîtra en Russie au cours des années 1920-1930, il sera pratiqué dans un contexte où les méthodes d'entraînement en athlétisme étaient grandement développées et généralisées. En un mot, les joueurs russes étaient de meilleurs athlètes que les joueurs canadiens, car, en URSS, le hockey était enseigné et pratiqué par des instituts de culture physique.

Les différences entre les styles canadien et soviétique trouvent également une explication dans le fait qu'en Amérique du nord, l'organisation institutionnelle du hockey fut le fait d'entreprises privées alors qu'en Union soviétique, cette fonction fut prise en charge par l'État. Au Canada, le hockey devint rapidement populaire et fut rapidement adopté par les masses autant sur le plan de la pratique qu'en tant que spectacle à consommer comme divertissement. Dès la fin du XIXe siècle, on assista à la constitution d'une association canadienne de hockey amateur et à la formation et à la

⁴⁵³ Officiellement, c'est en mars 1875 au Montreal's Victoria Skating Ring que la première partie de hockey fut jouée. Comme le soulèvent Gruneau et Whitson, les origines du jeu tel que nous le connaissons aujourd'hui renvoient à son développement institutionnel (patinoire intérieure, standardisation de la superficie de la surface de jeu, programmation des joutes en soirée après la journée de travail, codification du temps de jeu, utilisation d'un disque ou d'une rondelle plutôt qu'une balle, etc.).

⁴⁵⁴ Le *bandy* se jouait avec une balle et des bâtons arrondis et il se pratiquait à l'extérieur sur une surface de jeu presque aussi grande qu'un terrain de soccer.

multiplication de clubs locaux. Les rivalités et la compétitivité montèrent ainsi en flèche, car ces clubs, fondés notamment par des propriétaires d'entreprise et autres leaders communautaires, offraient un espace socialement légitime à l'affirmation et à l'affrontement d'identités particulières :

Cheering for the home team in the early years of organized baseball, hockey, or lacrosse meant cheering for teams that were likely to be composed of family, friends, or at least acquaintances. It could be credibly claimed that the quality of a teams's actually said something about the community that produced it – not only about the skill levels of its players, but also about the character of its people⁴⁵⁵.

La prolifération des clubs et des équipes de hockey garants d'identités locales eut pour effet, non seulement d'accroître les rivalités et la compétitivité (entre les villes ou villages ou quartiers, etc.), mais aussi de conduire à la spectacularisation de ce jeu sportif. Dès sa naissance (ou presque), le hockey se fait spectacle : spectacle de la compétition, spectacle de la lutte des identités, spectacle de l'affirmation de la supériorité d'un groupe sur un autre : « [S]porting pleasures were also expressed through the excitement, uncertainties, and symbolic identifications associated with the spectacle »⁴⁵⁶. Et la mise en place de la spectacularisation du hockey dans le cadre d'une économie de marché implique presque inévitablement la commercialisation et la professionnalisation de ce jeu. Au Canada, malgré l'« idéologie » de l'amateurisme héritée de la morale victorienne, le hockey, en sa qualité de spectacle, devient rapidement un produit commercial pratiqué par des professionnels et consommé par les masses. Dans ce contexte, l'identification à un club ou une équipe prend les allures d'une relation de fidélité ou de loyauté entre un « client » et un « marchand » : « [C]ommunity here took on a meaning more akin to shared brand allegiance »⁴⁵⁷. Le hockey fut donc, sur le plan culturel, pris en charge par l'entreprise privée, ce qui, en un sens, indique la faillite de l'« entreprise morale » à l'encadrement et à la mise en forme de la culture de masse naissante⁴⁵⁸. Les valeurs véhiculées par l'idéal bourgeois entrèrent en contradiction avec les nouvelles formes sociales (transformation du travail, passage d'une économie fondée sur la production à une économie fondée sur la consommation, apparition d'une demande et d'un besoin de loisir et de divertissement, urbanisation croissante, etc.). Le produit commercial que devint le hockey, doit-on ajouter, sera essentiellement un spectacle fait par des hommes (ou des « mâles ») pour des hommes. À ce titre, et comme le soulignent Gruneau et

⁴⁵⁵ Richard Gruneau et David Whitson, *Hockey Night in Canada*, op. cit., p. 67.

⁴⁵⁶ Ibid., p. 56.

⁴⁵⁷ Ibid., p. 71.

⁴⁵⁸ L'ironie veut que cette faillite de la morale victorienne apparaisse également dans le fait que, plutôt que de « faire des garçons des hommes » (*making boys into men*), la pratique des sports de compétition comme le hockey ait tendance à maintenir et à renforcer le statut de « garçon » des hommes : dans le vestiaire ou lorsqu'ils sont entre eux, les joueurs se désignent et sont désignés comme des « boys » (*Les Boys* étant d'ailleurs le titre d'une série de films et d'une série de télévision relatant les « aventures » d'un groupe d'hommes formant une équipe de hockey amateur).

Whitson, le hockey apparaîtra comme un des derniers refuges pour la gente masculine d'affirmer sa masculinité ou du moins, l'âpreté et la résistance (« *toughness* ») associées à une certaine image de la masculinité.

La naissance et l'institutionnalisation du hockey (comme loisir, comme spectacle et comme produit commercial) participent au processus global de transformation de la société moderne bourgeoise en une société de masse. Ainsi par exemple, dans un contexte où les transformations du monde du travail liées aux innovations techniques et technologiques (taylorisme, fordisme, robotisation et mécanisation du travail) conjuguées à la transformation d'une économie de marché reposant essentiellement sur la production à une économie de la consommation et des services, les qualités associées à la virilité ou à la masculinité perdent de l'importance et de la valeur : le travail demande de moins en moins de force physique et s'ouvre davantage aux femmes. L'accession graduelle des femmes à l'espace public réduit les espaces au sein desquels les hommes peuvent se comporter en « vrais mâles » (c'est-à-dire des êtres virils, forts, fonceurs, batailleurs, etc.)⁴⁵⁹. Dans ce contexte, le hockey devient un refuge de la « masculinité virile ». Autrement dit, l'univers du hockey, au Canada, a produit une sous-culture de violence et d'agressivité qui, encore aujourd'hui, trouve des défenseurs au sein même de ses institutions, comme en témoigne la popularité (invraisemblable pour ma part) du commentateur sportif et ancien entraîneur-chef des Bruins de Boston, Don Cherry, qui, à tous les samedis soirs sur les ondes de la télévision publique anglo-canadienne, profère un discours surréaliste valorisant la force physique, le courage et l'agressivité et dénigre les qualités des joueurs européens et québécois pratiquant un jeu plus raffiné. Le style de jeu robuste et agressif du hockey canadien s'explique donc, en partie, par le contexte dans lequel le jeu s'est constitué, s'est pratiqué, et s'est développé (i.e. héritage et faillite de la morale victorienne, économie de marché, consommation, loisir, accession des femmes à la sphère publique, etc.).

En Russie, le hockey se constitua également en un spectacle de masse. C'est au cours des années 1930 que le hockey canadien fut officiellement adopté par les Soviétiques, au moment où, sous le règne de Staline, les autorités publiques (le Comité central) levèrent les interdictions concernant les jeux de compétition et encouragèrent les performances individuelles. Dans ce contexte, on assista, d'une manière similaire à ce qui se produisit au Canada, à la professionnalisation (officielle cependant) et à la

⁴⁵⁹ « The increasing presence of girls and women in areas of life that were formally all male really does reduce the spaces in our culture where men can be men ». Grunau et Whitson, op. cit., p. 195.

spectacularisation du hockey (ce jeu étant dans sa nature même excitant et spectaculaire)⁴⁶⁰. Mais à la différence du Canada, la commercialisation n'eut, bien sûr, pas lieu. Le hockey resta sous le joug des autorités politiques qui en firent un instrument de mise en valeur (ou un outil de propagande) au service de ladite supériorité de la société soviétique et de son idéologie sur les sociétés libérales. C'est donc sur la scène internationale que le hockey soviétique trouva son « espace » de jeu : les championnats internationaux comptaient davantage que les championnats nationaux. Bref, la compétition fut plus intense sur le plan international que sur le plan local. D'ailleurs, en 1989, lors d'une entrevue télévisée, Valerii Sysoev, le président (ou directeur) du Groupe Dinamo (qui comptait un club de soccer et un club de hockey), déclara : « All of our structures are organized not around the needs of the clubs but of the national team. The National Hockey Ligue is a purely commercial organization. It seeks the maximum number of fans. They balance the teams in various ways in order to get an artificial equality »⁴⁶¹. En procédant comme elles l'ont fait cependant, les autorités soviétiques ont, à l'inverse de la LNH, créé une inégalité artificielle sur le plan de la compétition locale, car les meilleurs joueurs, ceux qui composaient l'équipe nationale, étaient concentrés dans seulement deux équipes (Dinamo et TsSKA)⁴⁶².

Ceci dit, afin de remporter des championnats internationaux, les Russes ont approché le jeu avec le plus grand sérieux et ils ont développé « scientifiquement » le hockey, ce qui ne se faisait pas au Canada : « The approach in Soviet hockey contrasted sharply with a Canadian one in which there were no sports school system to speak of, in which the game was viewed more as entertainment than as a science, in which coaching was unsophisticated »⁴⁶³. À ce titre, il importe de souligner la contribution fondamentale de l'entraîneur-chef et ancien joueur Anatoli Tarasov, car c'est lui le maître d'œuvre derrière la « science » du hockey soviétique⁴⁶⁴. Tarasov soumettait ses joueurs à un entraînement de type militaire reposant sur des exercices rigoureux encadré par une discipline de fer :

Tarasov stressed athleticism, all round physical excellence in preparing the hockey player : weightlifting, dry-land training in other sports, relentless conditioning. He was trying to create his own Sparta. [...] He would achieve it, he vowed, by stepping up the intensity of training so

⁴⁶⁰ Voir, à ce sujet, l'ouvrage de Robert Edelman *Serious Fun : A History of Spectator Sports in the USSR*, New York/Oxford : Oxford University Press, 1993. L'auteur y montre que les Soviétiques « consommaient » des spectacles sportifs, en particulier le soccer, mais aussi le hockey et le basketball.

⁴⁶¹ Ibid., p. 207.

⁴⁶² En 1985-1986, le club TsSKA ne perdit que deux rencontres sur un total de 44. R. Edelman, op. cit., p. 207.

⁴⁶³ Lawrence Martin, *The Red Machine : The Soviet Quest to Dominate Canada's Game*, Toronto : Doubleday Canada Limited, 1990, p. 54.

⁴⁶⁴ Tarasov signa plus d'une vingtaine d'ouvrages techniques (ou « techno-scientifiques ») sur le hockey, dont certains furent même traduits en anglais.

that the athleticism of a player would be perfected, so that its character would be tempered from day to day, like steel is tempered⁴⁶⁵.

Ainsi, alors que chez les joueurs canadiens, on assiste à un développement du caractère qui, pour reprendre le mot de Ken Dryden⁴⁶⁶, *carbure à l'adrénaline*, chez les joueurs soviétiques, qui apparaissaient comme des robots ou des automates aux yeux des joueurs et des spectateurs canadiens, le développement du caractère carbure à la discipline et au perfectionnement athlétique.

Ce survol des divers facteurs permettant d'expliquer les différences entre les styles soviétique et canadien montre assez clairement que la pratique d'un jeu comme le hockey est, en partie, réglée (ou régulée) par les mœurs, les habitudes et les institutions socio-culturelles, politiques et économiques qui s'y rapportent. À cela, on ajoutera un dernier élément lié au contexte d'effectuation/actualisation d'un jeu qui participe à la régulation culturelle du jeu, à savoir : les conditions physiques et matérielles. Le style de jeu des Soviétiques, avons-nous vu, repose fondamentalement sur le jeu de passes⁴⁶⁷. Mais outre la « science » du grand Tarasov et sa vision collectiviste du jeu et outre l'influence du soccer (dont le développement de la stratégie et de la tactique était beaucoup plus avancé qu'au hockey), au moins un autre facteur permet d'expliquer ce style de jeu : les joueurs russes hésitaient à tirer au but depuis la ligne bleue par crainte de briser leurs bâtons, car ces derniers étaient de médiocre qualité. En un mot, le matériel de hockey, en Union soviétique, était rare et de mauvaise qualité : « Our hockey players, se plaignit Tarasov, are awaiting high quality equipment. [...] Take, for example, the stick, the player's main weapon. The majority of them are made at factories, in an off-handed way and not from the correct materials. As a result, these kinds of sticks break after a few minutes of play »⁴⁶⁸. Plus généralement, la Russie de l'époque soviétique manquait non seulement d'équipement, mais elle souffrait également d'un déficit d'installations : la première patinoire intérieure ne fut construite qu'en 1956. Ainsi, le hockey, en Russie, se pratiquait presque exclusivement à l'extérieur lorsqu'il faisait suffisamment froid. Cette situation fit en sorte qu'il n'était pas possible, pour l'entraîneur, de laisser un joueur sur le banc pour une trop longue période. Tous les joueurs, afin de garder la forme et de rester chaud, devaient sauter régulièrement sur la patinoire. Pour cette raison, les Soviétiques développèrent une stratégie inédite de ce côté-ci de l'Atlantique : le changement de ligne à cinq joueurs.

⁴⁶⁵ L. Martin, *The Red Machine*, op. cit., p. 52.

⁴⁶⁶ K. Dryden, « Canadian Hockey », In Morris K. Mott (dir.), *Sports in Canada*, Toronto : Copp Clark Pitman Ltd, 1989, p. 169-186.

⁴⁶⁷ En 1957, lors d'un match d'exhibition entre une équipe soviétique et une équipe canadienne, les Russes complétèrent 198 passes sur un total de 298, alors que les Canadiens n'en réussirent que 96 sur 179. (L. Martin, *The Red Machine*, op. cit., p. 59.)

⁴⁶⁸ Cité in R. Edelman, *Serious Fun*, op. cit., p. 115.

Bref, par la médiation de l'environnement physique, du matériel et des installations disponibles, des habitudes et valeurs culturelles et des institutions qui s'en portent garantes, le jeu se règle selon ce qu'on pourrait nommer l'*ethos* ou l'*être-ensemble* d'une collectivité ou d'une communauté donnée. Cette régulation du jeu se conjugue, comme on l'a vu, à la règle constitutive et aux « règles de l'art » d'un jeu qui, elles-mêmes, correspondent respectivement à la forme théorique du jeu (règlement écrit) et à sa forme actualisée (performance en acte). Par la médiation de la règle, la valeur de l'exécution ou de la performance d'une équipe ou d'un joueur n'est plus arbitraire (subjective, privée, personnelle), elle est objective car la règle est la même pour tous, et tous s'y soumettent volontairement. En s'appropriant et en intégrant une règle commune à tous les participants d'un jeu, l'individu, avons-nous vu, s'appartient lui-même en appartenant au jeu. La règle détermine donc la formation d'un « je » qui est un « nous » et d'un « nous » qui est un « je ». La règle, et ce dans ses multiples paliers de signification, est, comme on l'a dit, au cœur de l'objectivité du jeu, elle en constitue le « milieu », le centre ou le noyau. Cependant, elle ne fait pas à elle seule cette objectivité. Jouer à un jeu ne se résume pas à suivre des règles (règles constitutives, « règles de l'art », règles culturelles). La règle, en conduisant l'individu à se libérer de l'arbitraire de ses tendances et de ses penchants subjectifs par l'intégration d'habitudes et d'aptitudes répondant aux exigences du jeu et en garantissant ainsi à la volonté un espace à sa pleine réalisation, permet de prendre objectivement la mesure du jeu et de ses participants. Bref, la règle réalise la liberté et conduit vers la mesure. La mesure, c'est ce qui a été avancé au deuxième chapitre, est la raison (d'être) de la règle des jeux de compétition ; la mesure est dialectiquement articulée à la règle. Autrement dit, la règle sert la mesure, la règle est l'« instrument » de la mesure. Il revient, en ce sens, à la règle de valider et de donner de la valeur au jeu, au joueur et aux coups joués. C'est donc la valeur du jeu et des joueurs que la règle permet de mesurer. En d'autres termes, la mesure détermine la valeur objective d'un jeu et de ses participants.

5.3 Mesure et valeur

Tel que discuté précédemment, dans la pratique d'un jeu de compétition comme le hockey, la valeur peut être saisie mathématiquement par la comptabilisation des gains et des pertes des protagonistes. La mesure apparaît, en ce sens, comme un rapport de grandeur. Ainsi, l'équipe qui, lors d'un match, compte le plus grand nombre de points surclasse son adversaire (sa valeur est supérieure à celle de son adversaire). De même, l'équipe qui a accumulé, au fil des parties, le plus de points se classe au-dessus des autres équipes. La valeur des équipes (de même que celle des joueurs d'ailleurs) apparaît donc, sur le plan pratique, comme étant quantitativement mesurable. Mais sur le plan de la

représentation, la mesure renvoie à un autre type de valeur. Sur le plan de la représentation, la mesure se rapporte à l'unité de la forme et du contenu, c'est-à-dire qu'elle concerne l'évaluation de la qualité d'un jeu (un beau jeu, un mauvais jeu, etc.) et cette qualité prend essentiellement le sens d'une valeur esthétique. Il importe donc maintenant de réconcilier ces deux paliers de significations de la valeur – valeur quantitative ou mathématique et valeur qualitative ou esthétique – en tenant compte du rôle de la mesure, car c'est par sa médiation que la valeur d'un jeu et des joueurs qui y prennent part s'*objective*.

Dans notre examen de la théorie mathématique des jeux (Ch. III), nous avons vu que, d'un point de vue mathématique, l'idée d'une « satisfaction maximale » d'un jeu se confond avec le gain maximal (ou, à l'inverse, la perte minimale) qu'une situation de jeu offre ou compte. Ainsi, la satisfaction se traduit ici sous la forme de valeurs quantifiables. Une stratégie *vaut* plus qu'une autre lorsqu'elle permet au joueur de compter plus de points que son adversaire. Cette traduction de la satisfaction en termes de « quantités » permet de mesurer mathématiquement la valeur d'une stratégie. Bref, la valeur se donne, selon cette perspective, sous la forme de quantités chiffrables. Au hockey, pour prendre cet exemple, les statistiques, le classement des équipes et celui des joueurs, le nombre de minutes et de parties jouées, etc. participent tous d'un effort pour évaluer et mesurer le jeu, les joueurs et les équipes, non pas afin d'anticiper des résultats avant le jeu ou pour identifier la stratégie qu'on devrait choisir, mais pour déterminer, au terme d'une partie ou au terme d'une saison ou d'un tournoi, la (les) meilleure(s) équipe(s) et pour évaluer, après-coup, la stratégie choisie ou le système de jeu. Mais qu'elle intervienne avant ou après le jeu, dans les deux cas, toute cette activité de mensuration tend à se substituer elle-même au jeu. Autrement dit, la compilation des données, l'établissement de statistiques, l'enregistrement numérique des records, la chronométrie, bref, le chiffrage généralisé du jeu, ont pour effet de jeter un voile sur le jeu lui-même. Les chiffres, a-t-on dit au chapitre trois, n'appartiennent pas au domaine de la réalité visible. Les chiffres *re-couvrent* le jeu et ne font finalement voir qu'eux-mêmes. Ainsi, par exemple, lorsqu'on dit d'une équipe de hockey qu'elle a accumulé 60 points, que son meilleur pointeur a marqué 12 buts et a accumulé 23 passes et que son gardien ne laisse, en moyenne, passer que 2,2 buts par match, cela ne révèle rien du jeu en tant que tel. Cela ne nous permet même pas d'identifier la valeur de cette équipe, ni celle des joueurs, ni non plus de mesurer la valeur des styles individuels et collectifs qui caractérisent cette équipe (style tout en finesse ou en robustesse, style défensif ou offensif, style « scientifique » ou intuitif, etc.), car ce ne sont là que des chiffres et des nombres et ceux-ci n'acquièrent leurs significations qu'en tant que ratio, c'est-à-dire par rapport au pointage des autres équipes (et des autres joueurs), et donc en considération d'éléments ou de données qui leurs sont extérieurs. Autrement dit, la mesure mathématique ne pénètre

pas l'objet (i.e. le jeu), elle en donne plutôt une traduction logico-formelle et érige ainsi un double qui se situe en quelque sorte au-dessus de l'objet, c'est-à-dire dans le royaume tranquille du monde surpasensible, là où rien ne bouge, là où les lois sont « universellement » et « éternellement » valables (formellement). L'activité de mensuration ne donne donc pas la mesure propre du jeu, elle établit plutôt un rapport de grandeur. Ainsi par exemple, on ne peut ni dire ni savoir si l'équipe qui a accumulé 60 points est une bonne ou une mauvaise équipe. Pour connaître ce que valent ces 60 points, il faut connaître le pointage des autres équipes, de même qu'il faut connaître le nombre de parties qu'a dû jouer cette équipe pour atteindre ce pointage : une équipe qui n'a accumulé que 60 points après avoir disputé 80 parties, n'est pas vraiment une bonne équipe alors qu'une équipe qui a accumulé ce même nombre de points en 25 parties est une excellente équipe. Ceci dit, même lorsque l'ensemble des données nous sont connues, la valeur quantitative reste insuffisante à la détermination réelle de la valeur, car si on soustrait un point ou si on ajoute un match à l'équipe qui a accumulé 60 points en 25 parties, celle-ci reste une excellente équipe. Mais alors que la valeur numérique change (60 devient 59 ou 25 devient 26), la valeur qualitative (une « excellente » équipe) reste la même. Cependant, si on répète cette opération à plusieurs reprises, il arrivera un moment où le pointage signifiera autre chose, la valeur de l'équipe sera autre (bonne, médiocre, etc.). Bref, la valeur « 60 », prise isolément, ne révèle rien d'autre qu'elle-même, elle ne signifie ni l'excellence ni la médiocrité, ni la beauté ni la laideur d'un jeu.

L'activité de mensuration, a-t-on dit, établit un rapport de grandeur et ce, dans le sens où le nombre de points accumulés par une équipe ou un joueur est soit plus grand, soit plus petit ou soit égal au nombre de points accumulés par son ou ses adversaire(s) ou par ses collègues. La quantification, bien qu'elle ne donne pas la valeur intrinsèque d'un jeu ou d'un joueur, contribue tout de même à situer les joueurs ou les équipes les uns par rapport aux autres⁴⁶⁹. La quantification relève en cela d'une activité de classification-hiérarchisation. Autrement dit, la quantification du jeu classe les joueurs et les équipes selon une structure hiérarchique. Les chiffres et les nombres qui se trouvent au fondement de l'organisation du classement des équipes (ou des joueurs) d'une ligue indiquent une inégalité entre les joueurs ou les équipes, c'est-à-dire que les différents joueurs et les différentes équipes ne sont pas d'égale valeur. Or, c'est d'abord par l'établissement de conditions égalitaires qu'une telle production des inégalités prend son sens, car, dans le cas contraire, l'inégalité et la hiérarchisation seraient établies d'entrée de jeu, ce qui ferait perdre tout intérêt à tout jeu de compétition. Bref, les jeux de compétition se constituent en une structure égalitaire – répartition et occupation égales de l'espace de jeu, disposition

⁴⁶⁹ Les chiffres, pourrait-on dire, sont des indicateurs dont nous devons traduire le sens, c'est-à-dire que nous devons les interpréter avec les mots de notre langue.

du même temps de jeu, connaissance partagée des règles et soumission aux mêmes conditions de jeu, etc. – dont la finalité est de produire des inégalités, des différences de valeur. Cette manière de prendre la mesure du jeu, c'est-à-dire en tant que rapport de grandeur, est insuffisante, car elle n'indique pas la valeur inhérente à un jeu. Certes, elle permet d'identifier et de différencier la valeur des joueurs ou des équipes, mais elle ne le fait qu'en montrant qu'une équipe est « meilleure » qu'une autre, sans pour autant indiquer ce qu'est une bonne équipe ou une bonne partie. Ce problème, doit-on préciser, est un avatar de la conception moderne de la mesure, et plus particulièrement de la vision scientifique et rationnelle du monde qui s'est développée au cours du Siècle des Lumières. Cette vision du monde se manifesta notamment dans l'intérêt pour les statistiques, pour les sciences expérimentales et empiriques et pour les recensements. Comme l'affirme Allen Guttmann dans son ouvrage *Du rituel au record*, dans les sports modernes (ou postmodernes?), l'homme n'est pas la mesure de toute performance, il fait plutôt l'*objet* d'un mesurage sans fin⁴⁷⁰. La condition de l'homme comme objet d'un mesurage infini se conjugue, selon l'expression de Jacques Guillerme, à une fascination nouvelle pour le franchissement des seuils : « [L]e programme de registration des records construit une histoire qui s'abîme dans son recul perpétuel »⁴⁷¹. Bref, la quantification scientifique-mathématique du jeu a pour effet de repousser à l'infini les limites de la performance : il y a ainsi absence d'une valeur à atteindre qui soit propre au jeu, il n'y a, autrement dit, pas de réalisation intrinsèque au jeu, mais des scores à dépasser encore et encore. En cela, le chiffrage généralisé échoue, semble-t-il, à prendre la mesure véritable d'un jeu, car le repoussement incessant et permanent des records produit quelque chose d'*in-mesurable* : prendre la mesure de l'infini est une chose impossible. Le caractère *in-mesurable* des compétitions sportives pose problème quant à la question de la « juste mesure », prise ici dans le sens d'une conduite prudente ou modérée dans le jeu : en l'absence de la connaissance de la valeur propre d'un jeu, ce dernier risque à tout moment de basculer dans la démesure, l'excès, le déraisonnable. La véritable mesure doit se situer à même la chose elle-même.

Ceci dit, la question de la « juste mesure » n'est pas exclue de l'approche mathématique, mais elle y est traitée d'une manière inadéquate ou à tout le moins insuffisante. La recherche d'une satisfaction maximale ou d'une maximisation des gains telle que formulée par la théorie mathématique des jeux, appelle, comme nous l'avons vu au chapitre trois, une conduite prudente. En cela, la

⁴⁷⁰ A. Guttmann, *Du rituel au record*, Paris : L'Harmattan, 2006 [1978], p. 80. Dans cet ouvrage, Guttmann, en prenant appui sur le modèle wébérien, formule un idéal-type des sports modernes qui compte sept caractéristiques – sécularisme, égalité, spécialisation, rationalisation, bureaucratisation, quantification et quête des records – et qui témoignent de leur appartenance à une vision scientifico-rationnelle du monde.

⁴⁷¹ J. Guillerme, « Le sens de la mesure : Notes sur la protohistoire de l'évaluation athlétique », dans C. Pociello (dir.), *Sports et société. Approches socio-culturelles des pratiques*, Paris : Vigot, 1981, p. 57-73 [p. 60 pour la citation].

quantification-mensuration mathématique intervient non seulement dans le calcul des gains et des pertes et elle ne conduit pas seulement à la production d'un classement hiérarchique, mais elle fait également place à des considérations sur la modération, et ce en tant qu'elle tient compte de la question de la prise de risques. La prudence mathématique, prise dans le sens de la « juste mesure », de la « bonne mesure » ou de la « mesure appropriée », renvoie à une réduction ou une économie des risques encourus. En un sens, la prudence mathématique témoigne du fait que la raison ne se réduit pas à la rationalité, la raison relève également de ce qui est « raisonnable ». Cependant, bien que l'approche mathématique tienne compte de l'importance de la « raisonnabilité » de la décision et de l'action, les mathématiques n'arrivent pas à émettre une formule satisfaisante et adéquate de la raisonnabilité, car celle-ci ne se réduit pas à une axiomatique et donc elle ne se traduit pas en une équation, une formule ou un théorème. En fait, la « juste mesure » des mathématiciens apparaît notamment dans l'équilibre produit par le théorème du minimax formulé par John von Neumann, entendu que ce théorème montre que pour tous jeux à deux joueurs et à somme nulle, existe une manière objective et optimale de jouer qui maximise l'espérance de gains et limite les risques de pertes. Mais si chaque joueur adopte un tel comportement, le jeu s'équilibre et s'annule. Or, en conduisant vers un tel équilibre entre des stratégies et des « forces » opposées, la prudence des mathématiciens tend à annuler le jeu, c'est-à-dire à produire un score nul. Autrement dit, l'élimination de toute incertitude dans le jeu rend le jeu nul. En ce sens, dans le jeu, il faut prendre des risques, car le joueur (trop) modéré, celui qui ne prend pas de risques, risque d'être un joueur médiocre. Un joueur qui n'est pas à la hauteur du jeu, pourrait-on dire, risque d'être en-deça de la mesure. Il semble donc que la « juste mesure » ne puisse pas correspondre à la conduite prudente des mathématiciens. Dans le jeu, la « juste mesure » correspond plutôt à une conduite qui atteint, sans la franchir, la limite qui sépare la mesure de la démesure (l'excès, le débordement). La « juste mesure » se rapporte donc à une « conduite limite » (peut-être devrait-on dire une « juste démesure »), une conduite risquée qui se préserve de basculer et de se retourner dans la démesure ou de se renverser dans le *sans mesure* (et le *sans dessein*). À cet égard, lors du célèbre tournoi de 1972 discuté précédemment, la conduite des joueurs canadiens était à la limite de ce qui est acceptable dans le jeu, dans ce jeu, c'est-à-dire le hockey. L'acharnement ou la « rage de vaincre » des joueurs canadiens a certes procuré la victoire à l'équipe canadienne, mais cet acharnement ou cette « rage de vaincre » a donné forme à une conduite qui s'est approchée de près de la démesure, une conduite qui fut sur le point d'atteindre la limite juste avant le basculement dans l'excès ou l'inacceptable et qui, par moments, y bascula carrément, comme en témoigne, par exemple, le fait que Bobby Clark, attaquant pour l'équipe canadienne, fractura délibérément la cheville de Valeri Kharlamov, le meilleur attaquant de l'équipe soviétique, afin, pourrait-on dire, de « maximiser les chances de gains » des Canadiens et de « minimiser leurs risques

de pertes ». Bref, la conduite des joueurs canadiens était limite. Mais cette « conduite limite » procura tout de même la victoire à l'équipe canadienne. Tel qu'avancé précédemment, sur le plan pratique, ce qui compte (ce qui a de la valeur) dans un jeu de compétition comme le hockey, c'est de marquer (au moins) un but de plus que l'adversaire, ce qui compte c'est le résultat, le score, les chiffres. Mais sur le plan de la représentation, le score ne suffit pas, la manière d'atteindre ce score ou de marquer des points participe fondamentalement à la valeur d'une partie ou d'un but. D'ailleurs, lors du quatrième match opposant les Soviétiques aux Canadiens, (match disputé au Canada, à Vancouver le 8 septembre 1972), les partisans canadiens huèrent leur équipe, car la performance de cette dernière fut véritablement disgracieuse et inélégante (coups de bâton, assauts sur des joueurs adverses après que l'arbitre ait sifflé un arrêt de jeu, etc.). Ainsi, même lorsque son équipe marquait des buts, la foule faisait entendre son mécontentement : les partisans canadiens sont de véritables connaisseurs de hockey et, bien qu'ils apprécient le jeu robuste, ils n'apprécient aucunement le manque de savoir-faire (et de savoir-vivre) de leurs hockeyeurs. Autrement dit, le public jugea inadéquate (et laide) la manière de jouer des joueurs canadiens. À la lumière de ces événements, on pourrait donc dire que, dans le jeu, la valeur esthétique est une véritable valeur dont l'importance est telle qu'elle peut même surpasser le patriotisme et la partisanerie. Bref, dans le jeu, la manière de jouer a de la valeur, l'« art de faire » compte, mais il n'est pas quantifiable ni chiffrable. D'ailleurs, cette manière de prendre la mesure d'un jeu, c'est-à-dire en traduisant sa valeur en chiffres, ne s'applique pas au jeu de la représentation théâtrale. Au théâtre, une telle valeur compte peu ou pas du tout. Une excellente pièce de théâtre ne correspond à aucun pointage (les entrées au guichet ne donnent pas la valeur véritable de l'œuvre) tout comme l'excellence d'un acteur ne se traduit pas mathématiquement. La valeur d'un jeu renvoie, sur le plan qualitatif, à l'art de faire (la règle régulatrice) et la mesure d'une telle valeur repose sur le principe d'une identité ou d'une unité de la forme et du contenu.

Bien que la valeur de « l'art de faire » ou de la « manière de jouer » ne soit pas mesurable mathématiquement, elle est cependant définissable esthétiquement. Dans le domaine des arts, et plus particulièrement en musique et en poésie, mais aussi au théâtre, la mesure œuvre à organiser et à agencer les sons et les mots dans le temps et la durée. Mais à la différence de l'activité de mensuration de la théorie mathématique des jeux et de la compilation des données et l'enregistrement des statistiques qui accompagnent et évaluent les jeux de compétition comme le hockey, la mesure musicale est à même la chose elle-même : la mesure est un élément de la partition tout comme la métrique est à même le texte poétique. La mesure, prise selon la signification qu'elle acquiert dans le domaine musical, participe à la structuration du rythme et contribue à donner le tempo d'un jeu, de ce jeu, de ce morceau, de cette pièce, de ce poème, etc. En art, la mesure participe de la composition

même du jeu, elle vient avec le jeu, elle s'y pose avec, elle ne se situe pas, contrairement à la mensuration mathématique, à l'extérieur du jeu. Dans le domaine de la musique, la mesure *compte* le temps et le *divise* en séquences d'égales durées qui, dans leur répétition, introduit un principe de régularité. La mesure musicale inclut donc en son sein un principe de mensuration mathématique. L'égalité mathématique à l'œuvre dans la division-répartition des sons dans le temps que détermine la mesure n'est cependant qu'une condition préalable et insuffisante à la production musicale. La régularité produite par la mesure, afin de ne pas tomber dans la pure abstraction mathématique et de ne produire qu'une cadence métronomique, doit intégrer l'irrégularité en son sein même. Cette irrégularité renvoie au fait que, par exemple, une mesure à quatre temps ne compte pas nécessairement quatre notes d'égale durée (quatre noires), elle peut se composer de croches, de demi-croches, de silences qui, lorsqu'on les additionne, donnent un total ou une somme de quatre temps. Ainsi, à la différence de la mensuration mathématique et de son caractère statique, la mesure musicale inclut le changement et l'organise réflexivement de l'intérieur même du jeu. On retrouve donc ici l'idée d'une structure égalitaire productrice d'inégalités. Mais contrairement à ce qui se présente dans les jeux de compétition et l'activité de mensuration strictement mathématique qui les accompagne et les (re)couvre, l'égalité-inégalité produite par la mesure musicale est intrinsèque au jeu musical, à ce jeu, à ce morceau. Autrement dit, contrairement à la mesure mathématique, la mesure musicale donne la mesure propre du jeu, d'un jeu, de ce jeu.

Au théâtre, il revient au texte, pris en sa qualité de « partition », de donner la mesure du jeu. Mais à la différence de la musique, les sons sont ici habités par des significations, c'est-à-dire que les sons sont ici des mots. Par l'organisation et la répartition des mots dans le temps et la durée, la mesure, au théâtre, joue donc avec la signification. Ainsi, les accents, les brèves, les longues, la longueur des phrases, les contre-temps, les syncopes, etc. ne sont plus strictement déterminés par la qualité « naturelle » des sons émis et des corps-instruments qui les émettent. Au théâtre, à la détermination du rythme en fonction du caractère « naturel » des sonorités et de leurs accents et de leurs textures s'adjoint la détermination de la signification qui habite les mots. Bref, la vibration physique des corps produisant des sons se combine ici avec la signification symbolique que portent et reproduisent les mots que les corps des acteurs et actrices font réverbérer. En conjuguant ainsi sonorité et signification, il appert que la mesure participe non seulement de la composition de la forme du jeu ou de l'œuvre, la mesure apparaît également comme une composante du contenu du jeu ou de l'œuvre. En ce sens, on peut dire que, sur le plan de la forme, les mots « comptent » et que, sur le plan du contenu, les mots « content ». On peut illustrer cette idée de la mesure comme composante de la forme et du contenu en se rapportant au théâtre attique, et plus particulièrement à la tragédie.

D'abord, en ce qui concerne la forme, les tragédies grecques, on le sait, se composent selon une alternance entre parties chantées et parties parlées : « Les mètres des parties chantées sont hérités de la lyrique chorale dorienne, alors que les mètres des parties parlées appartiennent à la tradition ionienne »⁴⁷². Ainsi, du fait qu'il contient différents styles d'écriture, il revient au texte de régler le rythme d'une pièce et en ce sens, c'est lui qui, sur le plan de la forme, donne la mesure du jeu et de la représentation. En ce sens, le rôle de la mesure apparaît ici sous le signe du découpage, du débit et du rythme de la phrase, ce qui, au fond, correspond à une rationalité quasi mathématique dans la construction de la phrase (dans le sens où, par exemple, le trimètre iambique est un vers composé de trois mètres comprenant deux iambes : une syllabe brève suivie d'une syllabe longue posée en deux temps). Ensuite, sur le plan du contenu, la mesure se rapporte notamment à la singularité d'un personnage central (le protagoniste, dirait-on aujourd'hui) qui, par son statut (il appartient généralement à une famille royale), ses actions et ses paroles, marque sa différence avec les autres personnages ainsi qu'avec le chœur. Et dans le cas de la tragédie, cette différence que le héros marque par ses paroles et ses actions lui confère une individualité trop accentuée, un entêtement et une volonté démesurés. Comme le chante le chœur d'*Œdipe roi* de Sophocle : « La démesure enfante le roi »⁴⁷³. Bref, au principe formel d'une alternance des parties chantée et des parties dialoguées s'adjoint un principe de différenciation entre un personnage défendant sans aucune commune mesure une volonté individuelle face à un chœur dépositaire d'une sagesse collective qui s'inquiète de la démesure du héros et pressent sa chute : « Lorsque la même démesure s'est gavée follement, sans souci de l'heure ni de son intérêt, et lorsqu'elle est montée au plus haut, sur le faite, la voilà soudain qui s'abîme dans un précipice fatal où le pied n'est plus d'aucun usage »⁴⁷⁴. On dira donc, que dans le jeu de la représentation théâtrale, la mesure est à même le jeu lui-même, puisque d'une part, la métrique organise rationnellement la forme de la représentation et, d'autre part, sur le plan du contenu, la grandeur de l'action, des paroles et du statut du héros se mesurent à l'aune du sens commun ou de la mesure commune (raisonnabilité) qui prend corps dans les inquiétudes, les supplications, les reproches et les lamentations du chœur et des autres personnages.

Plus généralement, et suivant les propositions d'Aristote, la représentation de l'action des hommes, au théâtre, se joue selon différents registres auxquels correspondent différents rapports de grandeur. Dans la tragédie, le personnage, au travers de son action et de son statut paraît, comme on l'a

⁴⁷² Jacques Jouanna, *Sophocle*, Paris : Fayard, 2007, p. 283.

⁴⁷³ Sophocle, *Œdipe roi*, In B. Deforge et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs I*, Paris : Robert Laffont, 2001, p. 626.

⁴⁷⁴ Ibid.

vu, plus grand que nature (démésure) alors que dans la comédie, il y paraît plus petit (un en-deça de la mesure ou une « sous-mesure »). Dans la tragédie et dans la comédie, l'action des personnages apparaît plus grande ou plus petite que l'action réelle des hommes à qui s'adresse la représentation, et en ce sens, l'étalon de mesure du jeu de la représentation théâtrale – l'homme – se situe à même le jeu, entendu que le théâtre est un jeu dans lequel le public est un joueur essentiel (en l'absence d'un public, il n'y a pas de théâtre, il n'y a que des acteurs en train de répéter et de s'entraîner au jeu). À cet égard, on peut avancer que le jeu de la démesure tragique et de la sous-mesure comique permet d'évaluer (pris dans le sens d'une « attribution de valeur ») l'action des hommes et vise à inculquer un sens de la mesure (rationnelle et raisonnable) au public athénien. Comme Aristophane le fait dire à Eschyle dans la comédie *Les Grenouilles* : « Si pour les petits enfants celui qui donne des leçons, c'est le maître d'école, pour les grands ce sont les poètes. Notre devoir stricte est de dire ce qui est bien ». Et, poursuit-il en discutant de la « grandeur » des héros tragiques : « [I]l fallait bien, pour de grandes pensées, pour de hautes idées, créer un style qui fût à leur mesure ! D'ailleurs, il est normal que des demi-dieux haussent le style dont ils se drapent : leurs vêtements aussi sont beaucoup plus prestigieux que les nôtres »⁴⁷⁵.

Ces brèves remarques sur le théâtre attique font voir que, dans le jeu de la représentation théâtrale, contrairement à un jeu de compétition comme le hockey, la démesure et la sous-mesure font partie du jeu, elles ne font pas déborder le jeu et elles ne le minent pas. Autrement dit, au théâtre, la chose (la mesure) et son contraire (sa négation dans la démesure ou la sous-mesure) coexistent. Cependant, nous ne sommes pas en Grèce ancienne, notre sens de la mesure n'est pas celui des Athéniens du Ve siècle avant notre ère. Il importe donc, afin de rendre compte du sens qu'acquiert le retournement de la mesure en démesure (ou en « sous-mesure ») dans le cadre des sociétés démocratiques de masse, de prendre en considération une forme contemporaine du jeu théâtral. Plus précisément, c'est en compagnie de Beckett que la question de la mesure et de la démesure/sous-mesure sera considérée. Cependant, il convient, afin d'entreprendre un tel examen, de présenter les modalités par lesquelles l'ensemble des médiations constitutives du jeu dans son moment objectif se révèlent dans le jeu théâtral et d'identifier ainsi comment ces médiations travaillent dialectiquement ce type de jeu. Autrement dit, il s'agit maintenant de considérer comment les différentes médiations du jeu dans son moment objectif – liberté, règle, mesure – sont à la fois posées et niées (retournées,

⁴⁷⁵ Aristophane, *Théâtre complet I*, Paris : Gallimard, 1965, p. 340. Ce point est soulevé par Willamowitz : « Ce maître de l'ironie qu'était Aristophane nous offre le meilleur témoignage sur la façon dont on concevait la mission du poète envers son peuple. *Instruire et rendre meilleur*, voilà quelle était la tâche du poète : s'il ne l'accomplissait pas, il était passible de mort ». Ulrich Von Willamowitz-Moellendorf, *Qu'est-ce qu'une tragédie attique?*, Paris : Les Belles Lettres, 2001 [1959], p. 96.

inversées) dans le jeu de la représentation théâtrale. Cependant, puisqu'il revient à la règle de se situer au cœur de l'objectivité du jeu, c'est d'abord en s'interrogeant sur le caractère réglé du jeu théâtral que la suite de notre examen des médiations constitutives du jeu dans son moment objectif sera entreprise. En un mot, il s'agit d'abord d'identifier ce qui, au théâtre, outre les conventions et la tradition, règle le jeu, entendu que, de toute évidence, il n'existe pas de règlement officiel ou de code écrit qui régit le jeu de la représentation théâtrale.

5.4 La règle, la mesure, la liberté et leur négation dans le théâtre de Beckett

Le théâtre, pris comme une forme objective de jeu, est à la fois une « performance présente réelle » et une « représentation dramatique imaginaire » jouée par les uns (acteurs) et regardée par les autres (spectateurs). Au théâtre, ce qui se joue, ce qui est mis en acte au travers d'une performance, suit un texte dramatique ou, en d'autres termes, la performance se fonde, s'arrime et s'accorde, ici, à un script, un scénario ou un canevas. À la différence des autres formes de « performances scéniques » (danse, musique, cirque, etc.), une performance théâtrale s'appuie sur un texte écrit dans lequel une histoire (une fiction, une fable ou un récit) est dialoguée et montrée au moyen de la représentation des actions et interactions de personnages joués par des acteurs sous les yeux de spectateurs⁴⁷⁶. Au théâtre, c'est donc d'abord le texte qui, à la manière d'une règle constitutive, règle le jeu. Mais le texte, doit-on préciser, ne se résume pas à la seule fable (ou récit), ni aux seules répliques verbales échangées par les personnages. Le texte, tel qu'il est entendu ici, n'est pas séparé du spectacle (*l'opsis*), il se pose avec lui. En ce sens, le texte inclut les mouvements, la gestuelle, les positions qui peuvent ou doivent être adoptés par ceux qui prennent part au jeu⁴⁷⁷. Bref, l'écriture théâtrale codifie et régit la présence physique des participants du jeu (acteurs et spectateurs).

⁴⁷⁶ Rappelons que c'est la présence d'une figure individualisée, un acteur portant un masque et parlant en vers, située en face d'un chœur chantant qui distingue la tragédie des dithyrambes (chants choraux à l'honneur de Dionysos) et de la poésie épique, les deux principales origines de la tragédie.

⁴⁷⁷ C'est notamment au travers des didascalies que le texte de théâtre contemporain remplit cette fonction. Dans le théâtre attique, de telles indications n'existent cependant pas, mais, et comme le souligne Raymond Williams, à l'époque de la Grèce classique athénienne, les mouvements, la gestuelle et les positions du corps de l'acteur de théâtre viennent avec les répliques émises par les personnages comme si, précise-t-il, les mots et les gestes étaient raccordés les uns aux autres par des ficelles (« Gesture, accompanying the delivery of the words, is so far as possible indicated in the composition of the lines to be delivered. It is formal in character, and controlled from moment to moment by the words being delivered, as if the words and the parts of the body were connected by strings which the former pulled »). R. Williams, *Drama in Performance*, Philadelphie: Open University Press, 1991 [1968], p. 23). En d'autres termes, ceux de Oliver Taplin : « People say what they are doing, or they are described doing it, or in one way or another the context makes it clear what is happening ». O. Taplin, *Greek Tragedy in Action*, Berkeley: University of California Press, 1978, p. 17.

Le texte, pris au sens large du terme, c'est-à-dire dans le sens d'un tissu de relations d'éléments de signification (paroles, gestes, mouvements, etc.), apparaît donc comme une sorte de « partition »⁴⁷⁸ qui règle les rapports entre les divers éléments de la représentation en acte (mots, corps, espace, temps). Comme le souligne également Florence Dupont, les « rôles » que les « poètes » romains écrivaient pour les acteurs de comédies sont des « partitions ». Et en ce sens, à la manière d'un musicien, le comédien joue son « rôle » ou sa « partition », en fonction de sa « spécialité » ou de son « registre ». En bref : « Le théâtre a besoin de poètes qui écrivent des textes, c'est-à-dire des rôles pour les acteurs »⁴⁷⁹. Le texte, avec ses épisodes et ses rebondissements, vient en quelque sorte configurer le mouvement de va-et-vient par lequel les divers éléments de la représentation et du jeu des actants (personnages, chœurs, spectateurs, etc.) sont mis en relation. Le texte, à la manière de la règle constitutive des jeux de compétition, *com-pose* le jeu. De plus, le public de théâtre, pourrait-on dire, suit la performance et le texte qui la *com-pose* comme s'il suivait une règle, car : « [L]e théâtre ne représente pas n'importe quoi, comme il ne dit pas n'importe quoi, et les spectateurs, malgré la multiplicité de leurs points de vue ne voient, ne jugent et ne pensent pas n'importe quoi »⁴⁸⁰. Le texte, pris au sens large du terme, est donc suivi à la fois par les acteurs qui le mettent en acte et par les spectateurs à qui il s'adresse, car c'est lui, le texte, qui constitue ou compose ce qui se joue sur scène et ce qui se joue pour la salle, et qui parfois se joue d'elle.

Bien que le texte ne se résume pas à la seule fable ou au seul récit représenté et montré par des personnages *agissant comme en acte*⁴⁸¹, il semble tout de même que la fable racontée ait de l'importance. En d'autres termes et contrairement à Florence Dupont, je ne crois pas que la fable soit insignifiante⁴⁸². Sans prétendre, comme Aristote, que seul l'agencement des actions importe et que le spectacle (*opsis*) est « tout ce qu'il y a d'étranger à l'art et de moins propre à la poétique »⁴⁸³, je crois tout de même que la fable est une *com-posante* fondamentale du texte théâtral et conséquemment de la règle constitutive du jeu théâtral. Le théâtre est à la fois performance scénique et fable écrite ; le théâtre nous est parvenu avec la dramaturgie, car cette dernière s'écrit et a pu ainsi se transmettre, alors que la performance scénique, l'acte théâtral en tant que tel, est éphémère et ne nous est pas accessible, si ce n'est qu'au travers de témoignages partiels et pas toujours fiables.

⁴⁷⁸ Le mot est de C. Biet et C. Triau, *Qu'est-ce que le théâtre?*, Paris : Gallimard, 2006, p. 437.

⁴⁷⁹ F. Dupont, *Aristote ou le vampire du théâtre occidentale*, Paris : Flammarion, 2007, p. 227.

⁴⁸⁰ C. Biet et C. Triau, op. cit., p. 214.

⁴⁸¹ L'expression est d'Aristote, *Poétique*, Paris : Gallimard, 1996, p. 80.

⁴⁸² « *L'insignifiance tragique* » est le titre d'un ouvrage de Dupont (Éd. Promeneur, 2001).

⁴⁸³ Aristote, *Poétique*, op. cit., p. 90.

La fable est également importante quant à ce qu'on pourrait considérer comme le « but » du jeu théâtral, à savoir : triompher du public, voire le conquérir et le séduire en l'émouvant et en lui procurant un plaisir esthétique. Alors qu'au hockey (de même que dans les autres jeux de compétition), le but du jeu consiste à vaincre l'adversaire en marquant (au moins) un but de plus que lui, au théâtre, c'est le public qu'il faut « vaincre » ou qu'il faut gagner. Et pour atteindre cet objectif, le théâtre recourt à la fiction et à l'illusion, il se prête à un jeu esthétique avec les formes et les significations (des gestes, des paroles, des déplacements, des mouvements, etc.). Au hockey, les joueurs s'échangent la rondelle et des coups (coups d'épaule, coups de bâton, coups de hanche, ce sont des corps et des objets physiques qui entrent en contact) et la rondelle et les coups échangés ne dévoilent rien d'autre qu'eux-mêmes (dans le sens où la rondelle et le corps des athlètes ne représentent et ne signifient rien d'autre qu'eux-mêmes). Au théâtre, ce sont des mots que les protagonistes s'échangent et contrairement à la rondelle et aux coups échangés au hockey, les mots, en leur qualité de symboles significatifs, ne sont pas ce qu'ils désignent et désignent ce qu'ils ne sont pas et ils permettent ainsi de rendre présentes des choses absentes, dans le sens où, par exemple, au travers des propos tenus par un personnage insouciant, l'acteur jouant ce rôle rend l'insouciance présente en l'absence d'une véritable insouciance (entendu que l'acteur tenant ce rôle n'a pas à être véritablement insouciant). De plus, on peut dire qu'en mettant l'activité de l'imagination créatrice au service de la fiction et de l'illusion, le jeu théâtral se voit conférer un plus haut degré de liberté que la performance physique et corporelle du jeu de hockey. Ainsi, de par leur « nature » même, les mots, au travers de l'activité créatrice de l'imagination, travaillent à ouvrir les possibilités de signification. Certes, l'imagination créatrice joue un rôle au hockey en contribuant, par exemple, à la construction d'un but, d'un jeu de passes ou d'une stratégie, mais elle est beaucoup plus limitée qu'au théâtre, car la règle constitutive y est beaucoup plus rigide, son interprétation est beaucoup plus stricte et les possibilités qu'elle crée sont plus limitées, car, au hockey, la règle détermine l'échange qui se tisse au travers de l'affrontement d'adversaires, alors qu'au théâtre, le texte règle à la fois l'échange qui se déploie sur scène de même que l'échange qui s'établit entre la salle et la scène. La fiction théâtrale, parce qu'elle est tissée de mots et de symboles significatifs, joue avec les significations et par là, joue avec nous : « C'est donc par un discours tenu, érigé en fable représentée par des personnages contradictoires, et qui forme une scène à juger, que le théâtre trouve un centre et les spectateurs un intérêt à être là »⁴⁸⁴. En ce sens, les personnages ne font pas que s'adresser la parole les uns aux autres, ils s'adressent également à nous ; les paroles des personnages sont, en un sens, lancées vers nous (alors que la rondelle ne se dirige vers les spectateurs que par accident). De plus, on pourrait aller jusqu'à dire que le véritable dialogue théâtral se situe entre la scène et la salle, puisque les dialogues tenus par les personnages sont fictifs, les personnages ne

⁴⁸⁴ C. Biet et C. Triau, op. cit., p. 214.

dialoguent pas vraiment, leurs paroles ne sont, au fond, que des énoncés qu'un auteur leur a écrits pour pouvoir s'adresser à nous, le public.

Ceci dit, l'idée selon laquelle c'est le texte qui, à la manière de la règle constitutive des jeux de compétition, règle le jeu de la performance/représentation théâtrale, demande une dernière précision : à la différence d'un jeu de compétition comme le hockey, au théâtre, la « règle constitutive » (le texte) change d'une pièce à l'autre (alors qu'au hockey, la règle reste la même d'un match à l'autre)⁴⁸⁵. Autrement dit, chaque pièce de théâtre est *com-posée* de son propre texte, et donc de sa propre règle. Le texte qui règle une performance théâtrale n'est pas un code ou une table de lois qui s'applique à toutes les performances ; ce qui règle la performance c'est le texte d'une fable, de *cette* fable. C'est *ce* texte qui règle *cette* performance. Le théâtre, on l'a déjà dit, vient avec la dramaturgie. Et c'est cette dernière qui configure le mouvement de va-et-vient qui règle le jeu d'une performance théâtrale, de *cette* performance théâtrale, car l'art dramatique œuvre à formuler et à présenter sous un autre jour (celui de l'imaginaire) l'action des hommes (ainsi que l'espace, le temps et les objets qui s'y rapportent). C'est donc en fonction d'un récit, d'une partition et d'une composition particulière que le jeu de la représentation théâtrale se règle. De plus, *un* texte, faut-il le préciser, est écrit par *un* auteur. À ce titre, il nous paraît pertinent de rappeler que, sur le plan étymologique, le mot « auteur » est un dérivé de *auctoritas* : autorité. L'auteur fait autorité, il est la cause première d'une chose, il est un fondateur. En ce sens, l'auteur est à l'origine de la *constitution* d'une forme, c'est-à-dire, en ce qui nous concerne, le texte d'une représentation théâtrale. À la lumière de ces considérations, il convient, tel que prévu, de poursuivre l'examen de la question du texte de théâtre et des différents paliers de signification de la règle – et plus généralement, de l'articulation, de la position et de la négation des médiations constitutives du jeu dans son moment objectif – sur *une* pièce particulière d'un auteur particulier. Et, tel qu'annoncé, c'est en compagnie de Beckett, et plus précisément de sa pièce *Oh les beaux jours*, que sera conduit cet examen.

⁴⁸⁵ Certes, les conventions littéraires et dramatiques, comme par exemple, la division et la structure des œuvres en actes et en scènes, la règle des trois unités (action, temps, espace), la répartition des œuvres selon les genres tragique, comique, tragi-comique ou dramatique, l'emploi de la prose ou de la métrique, etc., font partie des « règles » du jeu théâtral et elles restent les mêmes pour différentes œuvres, mais cela uniquement pour les œuvres d'une période et d'un contexte social donnés. Ainsi, par exemple, chez les classiques français, une tragédie, et ce peu importe son auteur, se divise toujours en cinq actes, alors que chez Shakespeare, le texte ne comporte pas de division de ce type et que la tragédie grecque, enfin, s'ouvre généralement par l'entrée chantée du chœur (*parodos*) qui est suivi par le prologue, les épisodes, les *stasima* (chants sur place) et elle se termine par l'*exodos* (chant de sortie). Or, en tant que les conventions restent les mêmes uniquement pour les œuvres d'une même période socio-historique, elles ne paraissent relever de la règle ou régulation culturelle du jeu théâtral. De plus, et comme le soulève Raymond Williams, au théâtre, les conventions font références non seulement à une tradition et à un accord commun, mais aussi à des méthodes, des techniques et des manières de faire convenues et en ce sens, les conventions ne paraissent relever également de l'« art de faire », c'est-à-dire de la « règle régulatrice ». Voir R. Williams, *Drama from Ibsen to Brecht*, Harmondsworth : Penguin Books Ltd., 1981 (1968), p. 3-8.

Au premier acte de cette pièce écrite en anglais – *Happy Days* – et créée en 1961 au Cherry Lane Theatre (New York), Winnie, une femme dans la cinquantaine, est enterrée jusqu'à la taille au centre d'un monticule d'herbes brûlées ayant la forme d'un gigantesque mamelon. Réveillée par une sonnerie stridente, Winnie, sous un soleil de plomb et une chaleur d'enfer, entame sa « journée » en « bénissant » le ciel : « Encore une journée divine », dit-elle en fixant le zénith⁴⁸⁶. Elle poursuit ensuite sa routine matinale en marmonnant une prière. Puis, après s'être brossée les dents, Winnie appelle son compagnon (ou son époux), Willie, afin de le réveiller. Ce dernier se trouve derrière la butte et il est, pour l'instant, invisible au public. En fait, au premier acte de cette pièce qui en compte deux, le public ne verra que le dos de la partie supérieure du corps de Willie, et ce pour quelques instants seulement, car Willie, qui parle peu, est porté par le sommeil et reste, pour la plupart du temps, caché dans un trou situé derrière la butte. Il faudra attendre la scène finale du second acte pour que l'on puisse le voir en entier et brièvement de face, scène au cours de laquelle Willie sort de son trou en tenue de cérémonie et s'approche péniblement de Winnie pour soit l'embrasser, soit la tuer et se tuer avec un revolver qui se trouve entre elle et lui, soit pour la déterrer ; mais nous n'en savons rien et Beckett, pour qui l'ambiguïté est fondamentale, n'en sait rien lui non plus⁴⁸⁷.

Winnie passe sa journée à parler, à raconter des histoires, à se rappeler des souvenirs et à manipuler, dans une sorte de rituel du quotidien, des objets qu'elle sort d'un sac situé à proximité d'elle. Parmi ces objets, on retrouve, outre une brosse à dents et un tube de dentifrice, un miroir, une loupe, un bâton de rouge à lèvres, un flacon de sirop médical, un revolver, une lime à ongles, une boîte à musique, une toque et une ombrelle (qui, par contre, ne se trouve pas dans le sac, mais aux côtés de Winnie). Lorsque les mots l'abandonnent, Winnie s'en remet aux objets et à son sac et, à l'inverse, afin de prolonger les possibilités qu'offre le sac, elle reprend son babil : « N'exagère pas, Winnie, avec ton sac, profite-en bien sûr, aide-t-en pour aller...de l'avant, quand tu es coincée, bien sûr, mais sois prévoyante, je me l'entends dire, Winnie, sois prévoyante, pense au moment où les mots te lâcheront »⁴⁸⁸. Et ainsi passe le temps dans ce monde désertique et désolant, tel un monde post-apocalyptique⁴⁸⁹. Mais Winnie s'efforce, la plupart du temps, de rester pimpante malgré sa situation

⁴⁸⁶ S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, Paris : Minuit, 1974, p. 12.

⁴⁸⁷ « Ce qui fait "courir" Willie – Winnie ou le revolver [...] on ne le sait pas, ou du moins je ne le sais pas. [...] Mettre le doute à l'épreuve est une chance qu'il ne faut pas laisser passer sur le plan théâtral, ni saboter en levant l'ambiguïté. C'est en tout cas mon sentiment. Je sais bien que les créatures sont censées ne pas avoir de secrets pour leurs créateurs, mais je crains que les miennes n'aient guère que ça pour moi ». Beckett cité par J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes sud, 1999, p. 617 (je souligne).

⁴⁸⁸ S. Beckett, *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, op.cit., p. 39.

⁴⁸⁹ Comme c'est le cas avec *Fin de parité* et *En attendant Godot*, le monde de *Oh les beaux jours* a les apparences d'un monde post-apocalyptique dans lequel les protagonistes que l'on voit sur scène sont les derniers survivants.

désespérante : « Ça que je trouve si merveilleux » et « Oh le beau jour que ce sera » sont des expressions qu'elle emploie à maintes reprises au cours de la pièce. Outre quelques moments d'apparente lucidité marqués par de l'angoisse ou de la tristesse, Winnie garde le moral et vaque à ses occupations, elle va de l'avant et occupe son temps. De façon générale, deux choses réjouissent Winnie : savoir que Willie est présent et qu'il l'écoute (le bonheur de Winnie est redoublé lorsque Willie daigne lui adresser la parole) et savoir qu'elle peut disposer des objets que renferme son sac⁴⁹⁰. Ce sont donc des petites choses – des restes – qui font le bonheur de Winnie, mais son enthousiasme nous paraît, nous les spectateurs, insensé et insolite, puisque, enfoncée comme elle l'est dans le sol, elle n'est libre de rien et ne peut rien faire d'autre que de faire passer le temps en répétant les mêmes choses, en refaisant pour l'éternité les mêmes routines : « World without end Amen » comme elle le marmonne elle-même au moment de faire sa prière⁴⁹¹. Il y a donc incongruité entre l'enthousiasme de Winnie et la situation désespérante dans laquelle elle se trouve. *Oh les beaux jours* apparaît, en cela, comme un jeu de contrastes contradictoires, c'est-à-dire que cette œuvre, en jouant avec la forme et le contenu, joue avec les significations en les mettant sens dessus-dessous. L'idée de contrastes contradictoires renvoie par ailleurs à la définition hégélienne de la comédie, entendu que, pour Hegel, le comique consiste en une action ou une conduite insuffisante, inadéquate ou inappropriée par rapport à la fin qu'elle vise ou par rapport à la situation dans laquelle elle prend place. Mais ce petit jeu comique, qui est réglé par le texte dans sa *com-position* même, est *pour nous*, le public.

Le théâtre, il importe de le répéter, ne dit pas n'importe quoi et le public ne voit et ne pense pas n'importe quoi. En tant qu'il se déploie au sein d'un espace imaginaire de représentation, le théâtre joue avec les significations. Tel que mentionné précédemment, assister à une représentation théâtrale et suivre le jeu, fait en sorte que nous nous prêtons au jeu, que nous jouons le jeu. Et Beckett, comme il en a l'habitude, nous rappelle que nous participons au jeu en nous incluant lui-même dans la représentation. Ainsi, vers la fin du premier acte, alors que Winnie ne sait plus trop quoi faire ni quoi dire pour se tenir occuper, une image remonte à son esprit, celle de M. Cooker (ou Piper) et de sa fiancée, les derniers humains à s'être aventurés dans le monde désertique de Winnie et Willie. Winnie se met alors à imiter les Cooker (ou Piper) se tenant debout devant elle et l'observant : « À quoi *joue-t-*

⁴⁹⁰ « Dieu te bénisse Willie de ta bonté je sais l'effort que ça te coûte, [...] simplement te savoir là à même de m'entendre même si en fait tu ne le fais pas c'est tout ce qu'il me faut, simplement te sentir là à portée de voix [...] Oh sans doute des temps viendront où je ne pourrai ajouter un mot sans l'assurance que tu as entendu le dernier et puis d'autres sans doute d'autres temps où je devrai apprendre à parler toute seule [...] Non. (*Sourire.*) Non non. (*Fin du sourire.*) Il y a le sac bien sûr. (*Elle se tourne vers le sac.*) Il y aura toujours le sac ». Ibid., p. 33-34.

⁴⁹¹ S. Beckett, *Happy days*, New York : Grove Press, Inc., 1961, p. 8. J'ai choisi de me référer ici à la version originale anglaise du texte, car dans le texte français, Beckett fait plutôt dire à Winnie : « Siècle des siècles Amen ». Ibid., p. 13.

elle? dit-il? – à quoi ça rime? dit-il – fourrée jusqu’aux nénés – dans le pissenlit [...] ça *signifie* quoi? dit-il – c’est censé signifier quoi? »⁴⁹². En tant qu’observateurs ou témoins du « drame » ou à tout le moins de la « situation » de Winnie, les Cooker (ou Piper) occupent la même posture que nous, le public, et comme nous, ils se demandent ce que signifie une telle « mise en scène » ou une telle « exposition » : pourquoi cette femme est-elle enfoncée dans le sol? Qu’est-ce qu’elle fait là? Qu’est-ce que ça veut dire? À quoi *joue*-t-elle? La présence même d’un corps soumis au regard d’autrui, ai-je dit précédemment, crée une tension et suscite notre attention. Et, fidèle à lui-même, Beckett se joue du public en ne répondant pas à ses interrogations, au contraire, il s’en moque : « et patati – et patata – toutes les bêtises – habituelles », fait-il dire à Winnie en réponse au questionnement imaginaire de ce M. Cooker (ou Piper) qu’elle imite⁴⁹³. De même, au début du deuxième acte, alors qu’elle est désormais enterrée jusqu’au cou et que Willie ne répond plus à l’appel, Winnie sent qu’on la regarde, elle a le sentiment que quelqu’un assiste à son petit jeu : « Quelqu’un me regarde encore. (*Un temps.*) Se soucie de moi encore. (*Un temps.*) Ça que je trouve si merveilleux. (*Un temps.*) Des yeux sur mes yeux »⁴⁹⁴. Ce quelqu’un qui regarde, ce quelqu’un qui assiste au drame de Winnie ne peut être que le public, car Winnie et Willie sont les derniers survivants du monde imaginaire dans lequel ils sont pris, et pour l’instant, Willie se trouve toujours derrière la butte. On retiendra donc que *Oh les beaux jours* apparaît comme une représentation théâtrale de ce qui reste – du bavardage et des objets de la vie quotidienne⁴⁹⁵ – quand tout espoir semble vain, quand la vie et le monde sont sur le point de s’éteindre complètement, et cette représentation prend la forme d’un jeu de contrastes contradictoires s’adressant à un public présent « ici et maintenant ». Et en ce sens, c’est *pour nous* qui assistons à ce spectacle que Beckett, au travers de son texte, *com-pose* ce jeu de contrastes contradictoires, car Winnie, elle, n’en est pas pleinement consciente, elle souffre d’une sorte de déficit d’attention : « C’est un être interrompu, dit Beckett. Elle est un peu folle. [...] Une femme-enfant avec une faible capacité de concentration : une minute elle sait, la suivante elle s’embrouille »⁴⁹⁶.

Winnie, qui ne se rend donc pas compte de ce jeu de contrastes contradictoires, se prête quant à elle à un autre jeu, et ce jeu est un jeu pour la survie⁴⁹⁷. Dans ce monde aride, sans fin et sans vie où

⁴⁹² Ibid., p. 50 (je souligne).

⁴⁹³ Ibid.

⁴⁹⁴ Ibid., p. 60.

⁴⁹⁵ Il est à noter que le flacon de sirop et le tube de dentifrice dont se sert Winnie sont, selon les indications de Beckett, presque vides, ils ne contiennent que des *restes* de dentifrice et de sirop médical.

⁴⁹⁶ Beckett cité dans J. Knowlson, *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999, p. 828.

⁴⁹⁷ Beckett lui-même a déjà précisé que les actions insensées des protagonistes d’*En attendant Godot* participaient d’« [u]n jeu qui a pour fin la survie » (cité dans J. Knowlson, op. cit., p. 765). Et puisque *Oh les beaux jours*, *En attendant Godot* tout comme *Fin de partie* sont tissés sur un même arrière-fond post-apocalyptique, on peut convenir que ces trois œuvres partagent également un même type d’action : jouer pour survivre.

Winnie et Willie sont, semble-t-il, les derniers survivants (la seule autre forme de vie présente dans cette « fable » est une fourmi), survivre consiste à faire passer le temps en bavardant et en jouant avec des objets. Comme le souligne S.E. Gontarski, Winnie est une femme d'habitudes. Jour après jour, elle répète les mêmes paroles et refait les mêmes gestes⁴⁹⁸. Mais dans quel but agit-elle ainsi? Les habitudes de Winnie, pourrait-on dire en se rapportant à notre discussion sur la volonté et la liberté, répondent de sa volonté de passer au travers de la journée, d'une « autre journée divine » dont le commencement (le réveil) et la fin (le sommeil) sont marqués par le timbre strident d'une horloge invisible. Les habitudes préservent Winnie de l'ennui et de l'effondrement de son moral :

Hé oui, si peu à dire, si peu à faire, et la crainte si forte, certains jours, de se trouver...à bout, des heures devant soi, avant que ça sonne, pour le sommeil, et plus rien à dire, plus rien à faire, que les jours passent, certains jours passent, sans retour, ça sonne, pour le sommeil, et rien ou presque rien de fait. (*Elle lève l'ombrelle.*) Voilà le danger⁴⁹⁹.

Les habitudes de Winnie lui permettent d'habiter ce monde désertique et désolant dans lequel rien ne semble changer, malgré le temps qui passe : « Oui, il semble s'être produit quelque chose, quelque chose semble s'être produit, et il ne s'est rien produit du tout »⁵⁰⁰. Mais le temps qui passe a cependant pour effet d'emprisonner davantage la protagoniste et de la priver progressivement de ses capacités. En ce sens, nous avons vu que dans le jeu, le temps a pour effet d'user, d'amoindrir et de fatiguer ceux qui y prennent part. Et dans *Oh les beaux jours*, le temps a réduit la mémoire, la perspicacité et la mobilité de Winnie. Bref, avec le temps, la situation de Winnie empire. Ainsi, au deuxième et dernier acte de cette pièce, qui reprend grosso modo le même contenu que le premier acte (bavardage, réminiscence), mais cette fois sur un ton plus décousu, plus inquiet et plus angoissé, Winnie est désormais enterrée jusqu'au cou et ne peut plus jouer avec ses objets, ni bouger, ni se toucher. Winnie n'est libre de presque rien. Tout ce qu'elle peut faire, c'est parler sans savoir si on l'écoute, car elle ne sait même pas si Willie vit toujours, ce dernier ayant décidé de garder le silence : « Dire que ça fait un bout de temps, Willie, que je ne te vois plus. (*Un temps.*) Ne t'entends plus. (*Un temps.*) »⁵⁰¹. Winnie est prise au jeu, elle n'est pas libre, ses habitudes, plutôt que de la libérer, l'ont emprisonnée. En fait, les habitudes de Winnie semblent s'être retournées en manies, c'est-à-dire en de « mauvaises habitudes ». Mais ces habitudes répondent d'un monde, d'une réalité objective, duquel on ne peut rien espérer, un jeu dans lequel, semble-t-il, on ne peut pas gagner. Et ce jeu, pourrait-on dire,

⁴⁹⁸ S.E. Gontarski, *Beckett's Happy Days : A Manuscript Study*, Colombus : The Ohio State University Libraries Publication Committee, 1977, p. 17.

⁴⁹⁹ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 42.

⁵⁰⁰ Ibid., p. 46.

⁵⁰¹ Ibid., p. 60.

est une lutte contre le temps, bien qu'il ne soit pas certain si le temps continue de suivre son cours ou s'il est arrêté, car il ne fait jamais nuit dans *Oh les beaux jours* et, en ce sens, le jour n'existe pas vraiment. D'ailleurs, c'est la raison pour laquelle, selon le mot même de Beckett, Winnie parle du « vieux style » à chaque fois qu'elle prononce le mot jour ou journée : « Ça que je trouve si merveilleux, qu'il ne se passe pas un jour – (*sourire*) – le vieux style! »⁵⁰². Le jour, puisqu'il n'y a plus de nuit, est un souvenir, c'est une réalité qui appartient au passé, ça ne veut maintenant plus rien dire⁵⁰³. Mais que le temps suive son cours ou qu'il soit arrêté importe peu, puisque Beckett, comme on l'a mentionné précédemment, revendique l'ambiguïté de ses textes. « Peut-on encore parler de temps. (*Un temps.*) [...] Peut-on? (*Un temps.*) On le fait (*Sourire.*) Le vieux style! (*Fin du sourire.*) Il y a si peu dont on puisse parler. (*Un temps.*) On parle de tout. (*Un temps.*) De tout ce dont on peut parler »⁵⁰⁴.

Dans la réalité pratique, la lutte contre le temps est un combat duquel l'homme sort inévitablement perdant, puisqu'il connaîtra une fin – la mort –, alors que le temps, lui, poursuivra son œuvre. Mais nous sommes ici au théâtre et non dans la réalité pratique, et le temps réel de la performance est redoublé par le temps fictif ou imaginaire de la représentation. Ainsi, non seulement ne savons-nous pas si le temps est arrêté, mais de plus, le temps fictif de *Oh les beaux jours* paraît également se répéter et tourner sur lui-même : « Je prends cette petite glace, je la brise sur une pierre – (*elle le fait*) – je la jette loin de moi – (*elle la jette derrière elle*) – elle sera de nouveau là demain, dans le sac, sans une égratignure, pour m'aider à tirer ma journée »⁵⁰⁵. Or, en tant que demain, les choses seront telles qu'elles sont aujourd'hui et que les mêmes mots seront répétés, on peut dire que le temps fictif de la représentation est fait de la même « substance » que le temps réel de la performance, dans le sens où, demain et après-demain, par l'intermédiaire de l'actrice qui lui donne corps, Winnie reprendra son babil et les différents objets dont elle dispose se trouveront au même endroit et seront dans le même état où ils étaient hier et où ils sont aujourd'hui. En faisant fusionner ainsi le temps fictif de la représentation avec le temps réel de la performance, Beckett a déjoué le temps : près de cinquante ans après sa première représentation-performance, Winnie résiste encore, poursuit encore sa lutte contre le

⁵⁰² Ibid., p. 30-31.

⁵⁰³ « "Old style" and smile always provoked by word "day" and derivatives or similar. There is no more day in the old sense because there is no more night, i.e. nothing but day. It is in a way an apologetic smile for speaking in a style no longer valid ». Beckett cité dans M. Harmon, *No Author Better Served : the Correspondence of Samuel Beckett and Allan Schneider*, Cambridge : Cambridge University Press, 1998, p. 102.

⁵⁰⁴ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 60.

⁵⁰⁵ Ibid., p. 46.

temps⁵⁰⁶. Plus largement, on dira que grâce au texte et à sa capacité de transmission historique, une œuvre de théâtre arrive à se maintenir dans le temps ; le texte permet au jeu de durer dans le temps, le texte endure l'épreuve du temps. Ainsi, le petit jeu contre le temps qui est mis en scène dans *Oh les beaux jours* traverse le temps et se pose comme un maillon supplémentaire de la longue chaîne de significations que constitue l'histoire du théâtre.

À ce titre, il importe de préciser que le babil de Winnie est en partie composé de citations d'auteurs classiques de la littérature et du théâtre anglais (Shakespeare, notamment). Mais étant donné que la mémoire de Winnie est défectueuse, ces citations sont approximatives : « On perd ses classiques. (*Un temps*.) Oh pas tous. (*Un temps*.) Une partie (*Un temps*.) Il en reste une partie. (*Un temps*.) Ça que je trouve si merveilleux, qu'il vous en reste une partie, de vos classiques, pour vous aider à tirer votre journée »⁵⁰⁷. Winnie s'en remet donc à ses classiques afin de mener son combat contre l'ennui et le temps qui passe (mais, en citant des auteurs classiques, elle parle dans un style qui n'est plus en vigueur, « le vieux style »). En insérant des passages d'œuvres classiques dans le « discours » de Winnie, Beckett joue avec leurs significations, transforme leur sens. Ainsi par exemple : « what are those wonderful lines – (*wipes one eye*) – woe woe is me – (*wipes the other*) – to see what I see »⁵⁰⁸. Winnie cite ici un passage de *Hamlet* qui est tenue par le personnage d'Ophélie, au moment où, dans la pièce de Shakespeare, elle réalise que le prince du Danemark est apparemment en train de perdre la raison : « O woe is me, / T'have seen what I have seen, see what I see »⁵⁰⁹. Mais dans la bouche de Winnie, la signification de ce passage est tout autre, dans la mesure où elle prononce ces mots alors qu'elle peine à lire l'inscription qui se trouve sur sa brosse à dents (« Solennellement garantie véritable pure soie de porc »). C'est donc à partir d'une situation ou d'un acte banal que Winnie, afin de signifier que sa vue baisse, recourt ici à Shakespeare. Autrement dit, Beckett transforme et détourne la signification d'un passage shakespearien chargé de tristesse et d'inquiétude en un commentaire trivial aux effets comiques.

La référence explicite à Shakespeare (et aux autres « classiques ») dans la pièce *Oh les beaux jours*, permet d'introduire la question de la « règle régulatrice », car, comme on l'a vu précédemment, cette dernière se rapporte à un processus de sédimentation et de transmission historiques des manières de faire – des conventions – éprouvées dans et par le jeu. En mettant des vers shakespeariens dans la

⁵⁰⁶ Au moment d'écrire ces mots, *Oh les beaux jours* tient l'affiche d'un théâtre montréalais, L'Espace Go, dans une mise en scène d'André Brassard et mettant en vedette Andrée Lachapelle dans le rôle de Winnie (du 9 septembre au 11 octobre 2008).

⁵⁰⁷ Ibid., p. 69.

⁵⁰⁸ S. Beckett, *Happy Days*, op. cit., p. 10.

⁵⁰⁹ W. Shakespeare, *Œuvres complètes. Tragédies I*, Paris : Robert Laffont, 1995, p. 954.

bouche de Winnie, Beckett met en œuvre et développe une poésie dramatique qui inclut et dépasse en même temps l'art de faire de Shakespeare. Alors que chez Shakespeare, l'art dramatique tient à la représentation-performance d'une fable *com-posée* de multiples rebondissements et péripéties et dans laquelle des personnages s'opposent ou entrent en conflit, chez Beckett, l'action est réduite au minimum et les personnages sont atrophiés ou amoindris. En un sens, le théâtre de Beckett est un théâtre de restes (de traces et d'échos) : « Il reste toujours quelque chose. (*Un temps.*) De toute chose. (*Un temps.*) Quelques restes »⁵¹⁰. En réduisant l'intrigue à une lutte contre le temps, un combat dans lequel tout ce qui reste à faire est de bavarder pour tuer l'ennui, Beckett fonde une nouvelle manière de faire du théâtre à partir de fragments de formes anciennes. Mais puisque le récit ou la fable se résume ici à parler et à se tenir occuper le temps que « ça » passe, le temps que « ça » dure, le temps que les choses suivent leur cours, il appert que l'art de Beckett tient moins à un art de fabriquer des fables qu'à un art de fabriquer des images fortes, énigmatiques et non-réalistes. En ce sens, le fait que Winnie s'enfonce au milieu d'un amoncellement de terre recouvert de gazon brûlé crée une image scénique étrange, mais, comme elle le dit elle-même : « Ici tout est étrange »⁵¹¹. Cette image, pour étrange qu'elle soit, apparaît cependant comme un moyen de mettre en scène et de faire-voir le temps qui passe. La butte de terre qui se resserre autour de Winnie fait penser aux grains d'un sablier qui s'accumulent en un petit mont et qui indiquent ainsi le temps écoulé. Et le sablier, rappelons-le, est un instrument de mesure du temps qui est aujourd'hui généralement utilisé dans les jeux de table. En ce sens, on dira que Winnie joue et que la butte indique le temps qui lui reste à jouer (si la pièce comportait un troisième acte, Winnie serait probablement entièrement enterrée). De plus, en tant que l'on admet que le passage du temps et son effet d'usure ou d'amoindrissement sur les protagonistes constituent le contenu ou la matière dont traite *Oh les beaux jours* et que l'image d'une femme s'ensevelissant dans une butte de terre apparaît comme moyen pour faire-voir ce contenu, on peut affirmer que la forme est ici identique au contenu. En faisant ainsi se conformer la forme et le contenu, Beckett montre qu'il maîtrise (parfaitement) les « règles de l'art dramatique », car, pourrait-on dire en paraphrasant Hegel définissant le Beau, Beckett parvient à faire apparaître, sous une *forme* sensible et appropriée, le *contenu* même dont se compose *Oh les beaux jours*, c'est-à-dire le temps qui s'écoule et l'usure qui en découle⁵¹². L'image produite par la mise en scène et la mise en acte d'une femme s'enfonçant progressivement dans la terre est belle au sens hégélien du terme en ce qu'elle *se détermine comme l'apparence sensible de l'idée* du temps et de l'usure du temps sur le corps (et

⁵¹⁰ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 62-63.

⁵¹¹ Ibid., p. 51.

⁵¹² « L'art, conformément à son concept, n'a pas d'autre vocation que de faire surgir et advenir à la présence adéquate et sensible ce qui est en soi-même empli de teneur ». Hegel, *Cours d'esthétique II*, Paris : Aubier, 1996, p. 229.

l'esprit) humain. En fait, l'idée hégélienne selon laquelle le Beau consiste en une identité de la forme et du contenu rejoint l'idée selon laquelle on ne peut rien enlever ni rien ajouter à une belle œuvre, une belle image, un beau but ou un beau jeu, puisque dans l'identité de la forme et du contenu tout ce qui appartient au contenu se retrouve dans la forme et tout ce que la forme fait apparaître appartient au contenu. Et puisque, comme on l'a vu au chapitre précédent, l'art de Beckett réside en une recherche de *l'imminimisable minime minimum* animée par une volonté d'atteindre l'irréductible, rien, pourrait-on dire en faisant référence à notre discussion sur la beauté d'un but au hockey, n'est superflu dans *Oh les beaux jours*, et à l'inverse, rien n'y manque. La réduction beckettienne fait en sorte que tous les éléments qui composent l'œuvre – la « fable », l'« énigme », l'« image » – sont essentiels. En d'autres termes, dans l'art de Beckett, *chaque mot compte*. Comme l'affirme Alain Badiou : « Prendre Beckett à la lettre est indispensable. À la lettre de la beauté. Dans sa fonction séparatrice, la lettre nous annonce ce qu'il faut négliger pour se tenir en face de ce qui peut valoir »⁵¹³.

En somme, en travaillant à la recherche de l'irréductible, Beckett développe un style d'écriture qui lui est propre (un « style radical », ai-je dit au chapitre précédent), mais qui, d'une manière similaire ou analogue à un joueur de hockey exceptionnel comme Wayne Gretzky, individualise le jeu. En ce sens, le style de Beckett, pour radical qu'il soit, reste tout de même un style de poésie dramatique : le style beckettien est une manière de faire qui appartient à son objet, c'est-à-dire le jeu de la poésie dramatique. En ce sens, bien que le style ou la manière de faire de Beckett apparaisse d'abord comme lui étant propre et unique, ce style, comme on l'a vu, inclut, en s'en faisant l'écho, des formes qui le précèdent, car il se constitue à partir de manières de faire ayant déjà (eu) cours. À ce titre, on doit souligner que *Oh les beaux jours* se compose non seulement de citations d'auteurs classiques, mais que cette pièce porte également en elle des traces de formes comiques populaires, et en particulier le « slapstick » (grosse farce ou bouffonnerie). Ainsi par exemple, alors qu'elle enjoint Willie de « rentrer dans son trou » et qu'elle l'assiste verbalement en lui donnant des indications, Winnie, en faisant écho des mouvements et des déplacements apparemment pénibles de Willie, fait la description d'une scène bouffonne :

Rentre dans ton trou à présent, Willie, tu t'es exposé suffisamment. (*Un temps.*) Fais comme je te dis, Willie, ne reste pas vautré là, sous ce soleil d'enfer, rentre dans ton trou. (*Un temps.*) Allons, Willie! (*Willie invisible se met à ramper vers son trou, côté jardin.*) À la bonne heure! (*Elle suit des yeux sa progression.*) Pas la tête la première, nigaud, comment ferais-tu pour tourner? (*Un temps.*) Voilà...demi-tour...maintenant...marche arrière. (*Un temps.*) Oh je sais bien, mon chéri, ramper à reculons, ce n'est pas de tout repos, mais on est payé, de sa peine, en fin de compte. (*Un temps.*) Ton cold-cream! (*Il revient en rampant le chercher, elle le suit des*

⁵¹³ A. Badiou, *Beckett – L'incroyable désir*, Paris : Hachette, 1995, p. 17.

yeux.) Le couvercle! (*Il retourne en rampant vers son trou, elle le suit des yeux. Agacée.*) Pas la tête la première, je te dis. (*Un temps.*) Plus à droite. (*Un temps.*) À droite, je te dis! (*Un temps. Agacée.*) Mais bas les fesses, bon Dieu!⁵¹⁴.

Le caractère comique ou bouffon de la situation décrite renvoie aux difficultés qu'éprouve Willie à se déplacer et à l'exaspération que ces difficultés suscitent chez Winnie (« Quelle malédiction, la mobilité ! », s'exclamera-t-elle un peu plus loin⁵¹⁵). De plus, cette forme de comique relève, en partie, de ce que Bakhtine entend par « réalisme grotesque », et ce dans la mesure où Beckett rabaisse ici l'action au niveau du bas du corps et met en scène un personnage qui rampe en reculant, qui est en marche arrière, une action ou une conduite dans laquelle ce n'est pas la tête qui est première, mais les fesses. Selon la conception bakhtinienne, le principe d'inversion qui caractérise le « réalisme grotesque » va de pair avec un principe de fertilité, de régénération et de renouveau de la vie, car en rabaisant ce qui est élevé et spirituel vers le bas matériel et le bas corporel et en mettant le monde *cul par-dessus tête* ou *sens dessus dessous*, le « réalisme grotesque » rapproche la tête vers la terre comme pour communier avec elle : « on ensevelit et on sème du même coup »⁵¹⁶. Le grotesque se caractérise ainsi par un principe d'ambivalence/alternance qui renvoie à un processus « de métamorphose encore inachevé, au stade de la mort et de la naissance, de la croissance et du devenir »⁵¹⁷. Mais, à la différence du « réalisme grotesque » des fêtes carnavalesques du Moyen Âge, chez Beckett, le grotesque n'est pas au service d'un principe de fertilité et de régénération, il sert plutôt à renforcer le principe de retournement et de négation tragiques. D'ailleurs, au lendemain de la création d'*En attendant Godot*, Beckett adressa au metteur en scène Roger Blin une lettre qui témoigne parfaitement de la conception tragique qu'il se faisait du grotesque :

Mon cher Roger [...] Il y a une chose qui me chiffonne, c'est le froc d'Estragon. J'ai naturellement demandé à Suzanne s'il tombe bien. Elle me dit qu'il le retient à mi-chemin. Il ne le faut absolument pas, c'est on ne peut plus hors de situation. Il n'a pas la tête à ça à ce moment-là, il ne se rend même pas compte qu'il est tombé. Quant aux rires qui pourraient saluer la chute complète, au grand dam de ce touchant tableau final, il n'y a absolument rien à y objecter, ils seraient du même ordre que les précédents. L'esprit de la pièce, dans la mesure où elle en a, c'est que *rien n'est plus grotesque que le tragique*, et il faut l'exprimer jusqu'à la fin, et surtout à la fin⁵¹⁸.

⁵¹⁴ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 31.

⁵¹⁵ Ibid., p. 54.

⁵¹⁶ M. Bakhtine, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen-âge et sous la renaissance*, Paris : Gallimard, 1970, p. 30.

⁵¹⁷ Ibid., p. 33.

⁵¹⁸ Lettre de Samuel Beckett datée du 9 janvier 1953 et adressée à Roger Blin, reproduite dans le catalogue de l'exposition *Objet Beckett*, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou, 2007, p. 101 (je souligne).

Alors que l'humour bouffon associé au « réalisme grotesque » est généralement un humour physique, ici, ce petit numéro de *slapstick* rampant dépend non pas de la performance de l'acteur jouant le personnage de Willie, mais bien de celle de l'actrice incarnant le rôle de Winnie, puisque pendant toute cette scène, le public ne voit que Winnie. C'est la performance de Winnie qui « donne vie » à cette scène. À ce titre, il convient de rappeler que le théâtre est non seulement représentation imaginaire et jeu avec les significations, mais qu'il est également performance actualisée, et donc, l'« art de faire » (la « règle régulatrice ») du jeu théâtral ne se rapporte pas uniquement à la seule activité de l'auteur, l'art de faire est également une affaire de comédiens et de comédiennes. L'acte théâtral, en tant qu'il s'adresse à un public présent « ici et maintenant », est non seulement une représentation, mais il est aussi une performance. Et, en tant que le théâtre est un art de la scène, voire un art de la performance sur scène, l'activité du comédien (de la comédienne) – sa performance scénique – consiste, en un sens, à *parfaire la forme* littéraire en une forme théâtrale. L'art du comédien complète ou achève, en l'actualisant « ici et maintenant » devant un public, ce que le texte institue ou pose. En sa qualité de performance, le jeu théâtral se *com-pose* non seulement de répliques et d'échanges verbaux, mais il inclut également les gestes et déplacements, le rythme, etc. Ceci dit, l'auteur de *Oh les beaux jours* avait pleinement conscience de la destination scénique de son texte. Beckett n'écrivait pas uniquement pour le théâtre (il a signé des romans, des poèmes, des nouvelles, des essais), mais lorsqu'il le faisait, il le faisait en ayant à l'esprit la performance scénique et donc, ses textes pour le théâtre sont chargés d'indications de déplacements, de mouvements, de pauses, etc. D'ailleurs, la lecture de ses pièces est plutôt ardue, car les œuvres théâtrales de Beckett ne sont pas destinées à la lecture, comme en témoigne le passage suivant tiré de *Oh les beaux jours* :

Winnie – (*Fixant le zénith.*) Encore une journée divine. (*Un temps. Elle ramène la tête à la verticale, regarde devant elle. Un temps. Elle joint les mains, les lève devant sa poitrine, ferme les yeux. Une prière inaudible remue ses lèvres, cinq secondes. Les lèvres s'immobilisent, les mains restent jointes. Bas.*) Jésus-Christ Amen. (*Les yeux s'ouvrent, les mains se disjoignent, reprennent leur place sur le mamelon. Un temps. Elle joint de nouveau les mains, les lève de nouveau devant sa poitrine. Une arrière-prière inaudible remue de nouveau ses lèvres, trois secondes. Bas.*) Siècle des siècles Amen. (*Les yeux s'ouvrent, les mains se disjoignent, reprennent leur place sur le mamelon. Un temps.*) Commence, Winnie. (*Un temps.*) Commence ta journée, Winnie⁵¹⁹.

Cet extrait montre que le texte beckettien, à la manière d'une « partition », règle les mouvements et les gestes, les pauses et les intonations, etc. Mais une pièce de théâtre, comme une composition musicale, n'existe pleinement que lorsqu'elle est actualisée (exécutée ou jouée). Et dans cette actualisation, c'est-à-dire au travers de la performance livrée par une comédienne (ou un

⁵¹⁹ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 12-13.

musicien), quelque chose de nouveau est créé, quelque chose qui ne se réduit pas à l'objectivité littéraire du texte (ou de la partition écrite) se fait jour. Comme on l'a vu au premier chapitre au moment d'examiner la pensée de Simmel, le jeu de l'acteur est un art créatif en ce que, dans la relation entre l'individualité subjective d'un acteur et l'objectivité littéraire d'un personnage, émerge une figure ou une forme nouvelle ; dans la *per-formance*, une forme originale se dessine et se révèle⁵²⁰. Jouer un rôle, dit Simmel, exige de l'acteur ou du comédien qu'il comprenne objectivement le rôle ou le personnage qu'il doit jouer et qu'il l'interprète selon ses propres dispositions subjectives, c'est-à-dire : son corps, ses gestes, le timbre et l'intonation de sa voix, sa sensibilité, son imagination, sa raison, etc.⁵²¹ Ainsi, pour Simmel, l'art du comédien se compose de trois pôles : le rôle ou le personnage objectivé dans et par le texte d'une pièce qu'un autre individu, l'auteur, a écrit ; la subjectivité particulière et concrète du comédien qui est appelé à jouer ce rôle ou ce personnage ; la relation spécifique, la *loi particulière*, dit-il, qu'un rôle, que *ce* rôle, exige d'un comédien, de *ce* comédien. En ce sens, on peut dire que la conception-crédation d'un rôle par *un* comédien relève d'une action réciproque entre l'objectivité de *ce* rôle et la subjectivité de *ce* comédien. L'élément ou le pôle fondamental de cette structure, insiste Simmel, est la relation spécifique entre un rôle particulier et la subjectivité particulière du comédien qui le joue, puisque c'est cette relation spécifique qui confère au jeu de l'acteur la qualité d'une création artistique. Le jeu de l'acteur est un acte qui est créatif au sens artistique du terme, car l'acteur développe le contenu de *son* jeu selon la nécessité interne à *ce* personnage ; ce qui, selon Simmel, constitue le propre de l'autonomie artistique. La tâche du comédien, ce que son jeu vise, poursuit-il, est de rendre sensible le contenu objectif (et abstrait) que porte un texte et de faire ainsi *voir un sens*. Pour réaliser cette tâche, le comédien, par l'intermédiaire de ses dispositions personnelles, de son vécu, de ses expériences et de sa capacité d'imagination, donne une forme stylisée et sensible au contenu objectif et abstrait que le texte de la pièce donne du personnage. Bref, le comédien ne rend pas sensible n'importe quoi, il rend sensible un contenu auquel un auteur a déjà donné une forme abstraite et littéraire, c'est-à-dire une forme dont le contenu est (déjà) significatif. L'art du comédien consiste en cela à transposer sensiblement, c'est-à-dire par l'intermédiaire du corps et de la subjectivité particulière du comédien, la signification d'un texte. Ainsi, le sens littéraire, dit Simmel, se réincarne en quelque sorte dans la sensibilité artistique du comédien, et dans cette réincarnation quelque chose de nouveau est créé. Et en ce sens, un acteur peut créer un Hamlet qui, tout en étant aussi juste et bon, diffère de la création d'un Hamlet interprété et joué par un autre acteur.

⁵²⁰ Voir ci-dessus, Ch. I, p. 32.

⁵²¹ G. Simmel, *La philosophie du comédien*, Paris : Circé, 2001.

À la lumière de ces remarques sur le jeu de l'acteur, il importe maintenant de prendre en considération « l'art de faire » des comédiennes qui ont donné vie à Winnie, car, tout comme pour *Hamlet*, on dira ici que deux actrices différentes peuvent créer deux Winnie différentes mais qui sont toutes aussi justes et réussies. Ainsi, dans la production de *Oh les beaux jours* présentée au théâtre de l'Espace Go en 2008, Andrée Lachapelle créa une Winnie toute en élégance et en fragilité, alors que dans l'adaptation cinématographique de la version anglaise de cette même pièce, Rosaleen Linehan interpréta et joua une Winnie beaucoup plus comique et abrasive⁵²². Bref, Andrée Lachapelle et Rosaleen Linehan, en jouant et en interprétant une même forme littéraire objective – le personnage de Winnie tel qu'il existe dans le texte de Beckett – selon leur propre registre et à partir de leurs propres dispositions subjectives, ont créé différemment le personnage de Winnie, et à mon sens, ces créations sont toutes aussi bonnes et toutes aussi belles l'une que l'autre. Une partie de ces différences tient cependant à la lecture qu'ont faite les metteurs en scène de cette œuvre (André Brassard pour la version montréalaise et Patricia Rozema pour la version cinématographique). Ainsi par exemple, dans la mise en scène signée par Brassard, le second acte est joué sur un rythme rapide et saccadé (Winnie a le souffle court), alors que dans la version de Rozema, ce même acte est joué avec lenteur et détachement (Winnie semble éteinte), mais, dans le deux cas, se dégage le même effet d'épuisement, de fatigue et d'usure qui est objectivement posé ou réglé par le texte de Beckett. Ceci dit, le travail de mise en scène ne remplace pas l'art de la comédienne (ou du comédien). Une part des différences qui distinguent la version montréalaise de la version anglo-irlandaise de cette pièce tient aux dispositions subjectives particulières des comédiennes qui ont campé le rôle de Winnie. Et étant donné que certains éléments du jeu et de l'interprétation proviennent de la lecture et des directions du metteur en scène, je me contenterai ici d'illustrer l'« art de faire » des comédiennes en m'en tenant à un bref commentaire sur un élément se rattachant à leur présence physique – la voix –, car cette dernière a quelque chose d'irréductiblement personnel et subjectif. La voix, avec son grain, son timbre et sa texture, est comme une empreinte sonore qui, d'une manière similaire à nos empreintes digitales, nous identifie dans notre singularité, et ce même lorsque nous la transformons ou la modulons. Ainsi, la douce et attendrissante voix de femme-enfant d'Andrée Lachapelle est constitutive du caractère distingué et délicat de la Winnie qu'elle créa à L'Espace Go. Et à l'inverse, la voix rauque et grinçante de Rosaleen Linehan contribua de manière fondamentale à la création d'une Winnie plus comique et plus décapante. Le timbre et le grain mêmes des voix respectives de Linehan et de Lachapelle ont donc rendu dans une forme sensible et vivante le contenu abstrait et littéraire de la pièce, et dans cette forme sensible quelque chose de nouveau est créé, quelque chose qui, sans la performance (et la voix) de Linehan et

⁵²² Cette adaptation cinématographique de *Happy Days* fut réalisée par Patricia Rozema et elle est disponible sur DVD. Voir : *Beckett on film* (disque 3), Blue Angel Films, Tyrone Productions, 2001.

de Lachapelle, n'aurait peut-être jamais vu le jour. On peut ici tracer un parallèle entre l'« art de faire » des comédiennes et celui des joueurs de hockey, en ce que, tout comme au théâtre, au hockey, un même rôle, celui de défenseur par exemple, peut être campé de diverses façons par différents individus, et ce en fonction des dispositions personnelles et subjectives des joueurs : un joueur rapide et de petite taille dispose de qualités physiques qui peuvent le conduire à camper le rôle de défenseur selon un style (ou un registre) offensif, alors qu'un joueur plus costaud et plus lent risque de mieux servir son rôle (et son équipe) en jouant davantage d'une manière plus strictement défensive (ou encore, un grand et gros gardien de but ne campera probablement pas son rôle de la même manière qu'un gardien de plus petite taille). De plus, au hockey comme au théâtre, il est possible qu'un joueur ou un acteur ne dispose pas des qualités nécessaires requises pour un rôle : ce ne sont pas toutes les actrices qui peuvent jouer Winnie tout comme ce ne sont pas tous les hockeyeurs qui peuvent tenir le rôle de gardien de but. Bref, l'« art de tenir un rôle », pris ici comme « art de faire » du comédien ou de la comédienne, repose sur une relation réciproque entre l'objectivité littéraire d'un rôle ou d'un personnage et la subjectivité particulière du comédien ou de la comédienne appelé à jouer ce rôle. Et en ce sens, un même rôle peut être joué différemment, car un personnage théâtral n'existe pas pleinement dans le texte, un rôle ou un personnage théâtral s'actualise au travers de la performance qu'en livre un acteur ou une actrice. Et pour faire vivre un personnage, l'acteur (ou l'actrice) doit investir ou *habiter* ce personnage selon ses dispositions personnelles (donc s'habituer au rôle, se former au rôle), autrement sa performance risque de « sonner faux ». Ainsi par exemple, si Andrée Lachapelle avait cherché à interpréter et à jouer Winnie de la même manière décapante et comique que Linehan, il est probable que cela aurait donné un résultat moins convainquant, car, si cela avait été le cas, elle aurait joué selon un style ou un registre étranger à sa subjectivité particulière, quelque chose de faux ou d'emprunté serait ressorti d'une telle performance.

Les interprétations respectives d'Andrée Lachapelle et de Rosaleen Linehan ne diffèrent pas seulement du fait de la voix et des autres dispositions subjectives particulières de ces deux comédiennes, ni non plus uniquement du fait de la lecture particulière qu'en ont faite le metteur en scène André Brassard et la réalisatrice Patricia Rozema. La Winnie de Lachapelle est également différente de la Winnie de Linehan en ce que l'une bavarde en français et l'autre en anglais. Bien que la traduction du texte de l'anglais vers le français fut assurée par Beckett lui-même, dans le passage d'une langue à l'autre, le texte varie, sa musicalité change, et les allusions, les connotations, les jeux de mots et autres formulations imagées ne restent pas identiques. À ce titre, la scène de « slapstick rampant » mentionnée un peu plus haut me paraît (cela n'est qu'une hypothèse) plus grotesque dans sa version originale anglaise que dans sa traduction française en ce que les mots mêmes employés par

Beckett accentuent les références au bas du corps et à la sexualité. Ainsi par exemple, là où, dans le texte français, Winnie s'exclame : « pas la tête la première, nigaud », dans le texte anglais, on peut lire : « not head first, stupid ». À première vue, il y a une apparente équivalence entre ces deux énoncés, mais en anglais, l'expression « to give a head » fait référence à une pratique sexuelle bucogénitale (« faire une pipe » ou faire un cunnilingus). Cette allusion à la sexualité est renforcée, il me semble, par le fait que le « trou » de Willie se situe sous Winnie (entre ses jambes?) et que Willie cherche à y rentrer en y introduisant d'abord la tête. Bref, le texte anglais paraît ici mieux servir la pièce. À l'inverse, lors d'un passage au cours duquel Winnie fait la découverte d'une fourmi et qu'elle s'interroge à propos des « petites balles blanches » que transporte l'insecte, Willie réagit à l'ignorance de sa compagne en lui singifiant que ces « petites balles blanches » sont en réalité des œufs. Mais Winnie ne comprend pas ou n'entend pas Willie, alors ce dernier se joue de la situation et affirme, non sans humour, qu'il s'agit de « formication ». Ce calembour construit à partir des similitudes des mots « fourmi » et « fornication » tombe cependant à plat dans la version anglaise du texte, puisque c'est le mot « emmet » que Beckett emploie pour désigner la fourmi. Bref, le texte anglais ne rend compte de la blague selon laquelle les fourmis se reproduisent en *formiquant*⁵²³. Enfin, on peut également mentionner que là où, dans le texte anglais, Beckett fait allusion à un passage de *Cymbeline* de Shakespeare en faisant dire à Winnie : « Fear no more the heat o' the sun »⁵²⁴, dans le texte français, Winnie cite plutôt *Athalie* de Racine : « Qu'ils pleurent, oh mon Dieu, qu'ils frémissent de honte »⁵²⁵. Bien que, dans les deux cas, la référence à des auteurs classiques serve la pièce en s'y insérant comme contre-point comique, il reste que, du fait même des différences entre l'histoire et la littérature dramatique des cultures française et anglaise (Racine n'est pas Shakespeare), la langue règle ou régule différemment le jeu de la représentation et de la performance théâtrales, car le public dispose de références culturelles différentes.

La différence de langue permet donc d'introduire la question de la règle ou de la régulation culturelle du jeu théâtral, car les mots d'une langue ne sont pas seulement des porteurs de significations neutres et objectives, les mots sont connotés par l'usage (quotidien, littéraire, scientifique, juridique, etc.) qui en a été fait antérieurement. Par leur histoire et le processus de

⁵²³ Il est cependant à noter que pour Beckett, le terme « formication » renvoie aussi à un processus de colonisation : « "To Formicate" means to swarm, speaking of ants, or to have the sensation on one's skin of ants swarming. The eggs contain the promise of swarming (devouring) ants to come ». Extrait d'une lettre de Beckett datée du 9 mars 1961 et adressée à Allan Schneider, reproduite dans M. Harmon, op. cit., p. 103. De plus, la possibilité de la « formication » est renforcée par l'image même de la bite de Winnie, car cette image ne va pas sans rappeler les petites buttes de sable ou de terre qui se forment au-dessus des fourmillières. En ce sens, Winnie serait coincée dans le trou d'une fourmillière et serait menacée d'être dévorée vivante.

⁵²⁴ S. Beckett, *Happy Days*, New York : Grove Press Inc., 1961, p. 26.

⁵²⁵ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 32.

sédimentation des significations qui les travaillent, par leur inscription-évolution au sein de différents contextes sociaux et de différents genres de discours, les mots d'une langue assurent la transmission d'une culture, de ses représentations et de son imaginaire. Mais le cas de Beckett a ceci de particulier que l'utilisation artistique d'une langue seconde, le français, fût pour lui un moyen d'atténuer l'héritage culturel transmis par la langue. D'ailleurs, selon le mot même de Beckett, l'adoption de la langue française lui permit de développer ce qu'il considère être une écriture « sans style », c'est-à-dire un style d'écriture dépouillée et sobre. Comme l'avance John Fletcher : « Le français devait en outre lui offrir une manière plus nue, plus directe de s'exprimer, moins sujette aux artifices du style qui toujours le séduisaient en anglais »⁵²⁶. Mais cela n'explique pas tout, car si, au milieu des années 1940, Beckett adopte la langue française pour conduire son art, c'est aussi, et peut-être d'abord, parce qu'il vit depuis les années 1930 en France (il s'installe définitivement à Paris en 1937). Et la raison pour laquelle il immigra en France renvoie à la fois au catholicisme conservateur de l'Irlande des années 1930 et 1940 et au contexte littéraire et avant-gardiste de la France de cette même période. Bref, Beckett quitte une Irlande dans laquelle il n'arrive pas à vivre son métier d'artiste, une Irlande qui censure l'art au nom de la morale catholique. En ce sens, le contexte institutionnel et les conditions matérielles et physiques (présence, à Paris, de petites salles et de petites compagnies de théâtre ouvertes à l'expérimentation) ont contribué à tisser ou à régler le jeu théâtral de Beckett.

Mais à vrai dire, la détermination fondamentale qui sous-tend l'immigration de Beckett en France est la *liberté* ; ce dont témoigne, à mon sens, le fait qu'au lendemain de l'entrée en guerre de la France (septembre 1939), alors qu'il visite sa mère de l'autre côté de la Manche, Beckett se précipite pour retourner à Paris, car il préfère vivre dans un pays en guerre qui résiste et qui se bat pour la liberté (soulignons que Beckett contribua à l'effort de guerre français à titre d'ambulancier, et en tant que membre actif de la Résistance française ; il appartenait à une cellule ou un réseau nommé « Gloria SMH » qui le chargea de traduire et de taper à la machine messages et renseignements) que de vivre dans un pays en paix (l'Irlande ayant pris le parti de la neutralité) dont le conservatisme moral est un frein à la liberté artistique. Ainsi, le conservatisme religieux de l'Irlande et l'avant-gardisme des milieux littéraires et artistiques de Paris ont contribué à « régler » le jeu et l'art de Beckett. De plus, la Deuxième Guerre mondiale avec ses paysages de désolation et son spectacle de la destruction nourriront à coup sûr l'art de Beckett, comme en témoigne l'univers post-apocalyptique sur lequel sont

⁵²⁶ J. Fletcher, « Écrivain bilingue », In T. Bishop et R. Federman (dir.), *Samuel Beckett*, Paris : Éditions de l'Hermès, 1976, p. 201-212 [p. 209 pour la citation]. *Oh les beaux jours* fut certes écrite en anglais, mais je crois que Beckett n'aurait pu écrire cette œuvre selon le « style beckettien » s'il n'avait pas fait le détour par la langue française. Autrement dit, l'anglais de *Oh les beaux jours* a les qualités stylistiques que Beckett a su développer en empruntant d'abord le français comme langue d'écriture.

tissées les œuvres *En attendant Godot*, *Fin de partie* et *Oh les beaux jours*. Dans ces trois œuvres, les protagonistes apparaissent comme les derniers survivants d'une catastrophe ou d'un désastre mondial. Le monde dépeint par ces trois œuvres est, en ce sens, un monde post-apocalyptique, ou encore, un monde déréglé dans laquelle la vie naturelle et la vie culturelle paraissent incertaines. D'ailleurs, dans les premières versions du manuscrit de *Oh les beaux jours*, Beckett a clairement désigné un tel état du monde, puisqu'on y retrouve une scène au cours de laquelle Willie lit à voix haute un extrait d'un journal qui va comme suit : « Rocket strikes Pomona, seven hundred thousand missing... Rocket strikes Man, one female lavatory attendant spared... (→ Aberrant rocket strikes Erin), eighty-three priests survive »⁵²⁷. L'image beckettienne d'un monde post-apocalyptique est en ce sens travaillée ou tissée par l'expérience de la Deuxième Guerre mondiale. Enfin, cette expérience de la guerre paraît également régler le jeu de *Oh les beaux jours* du fait de la présence sur scène d'un revolver, car ce dernier, puisqu'il est surnommé « Brownie », est peut-être un Browning, une arme de poing utilisé par les Français lors de cette guerre⁵²⁸.

Ceci dit, il serait réducteur de considérer *Oh les beaux jours* comme une œuvre travaillée ou tissée uniquement par la mort et la dévastation de la guerre. D'autres éléments du contexte culturel au sein duquel cette œuvre fut élaborée et jouée doivent être pris en considération. Et dans la mesure où la pièce *Oh les beaux jours* fut écrite au cours de l'année 1960, en anglais, par un Irlandais vivant en France et qu'elle fut créée à New York en 1961, cela conduit à affirmer que le contexte culturel qui règle ou régule le jeu de *Oh les beaux jours* est plus large que celui des cultures nationales particulières (française, irlandaise ou étatsunienne). Ce contexte plus large auquel se rapporte cette œuvre est, à vrai dire, celui des sociétés démocratiques de masse ; sociétés au sein desquelles la communication (et en particulier la communication médiatique) est une réalité constitutive (structurante) de la culture, et cette réalité, comme nous le verrons à l'instant, est posée par le texte de Beckett, voire elle le *com- pose*.

Dans *Oh les beaux jours*, le phénomène de la communication prend forme essentiellement au travers du bavardage de Winnie. Cependant, il importe d'abord de prêter attention au rôle déterminant de Willie, et ce malgré sa présence effacée (soulignons que le personnage de Willie ne compte qu'une vingtaine de répliques dont plusieurs ne contiennent qu'un seul mot [« Oui », «Eufs », « Formication », « Sucé? », « Dors » « Win »]). Pour Winnie, la présence de Willie est non seulement

⁵²⁷ Cité dans S.E. Gontarski, *Beckett's Happy Days : A Manuscript Study*, op. cit., p. 40.

⁵²⁸ Ceci dit, Beckett précisa que si Winnie surnomme le revolver « Brownie », c'est davantage en référence à un poète anglais – Robert Browning – qu'à l'arme en question.

une source de bonheur, elle est également une nécessité, car autrement, Winnie parlerait seule, ce qui, pour elle, est inconcevable⁵²⁹. Malgré son manque de concentration et son déficit d'attention, Winnie saisit tout de même que la « vérité » de son existence individuelle (de sa subjectivité ou de son soi), est d'être un « nous » ou encore, que d'être soi-même c'est (aussi) être (avec) autrui. L'être au monde de Winnie n'a pas de sens sans Willie. Winnie ne peut être elle-même qu'en entretenant la communication entre elle et Willie. Et cette communication est tissée essentiellement de souvenirs et de répétitions. En cela, la communication entre Winnie et Willie est « échoïstique », puisqu'elle n'est que la réverbération de ce qui a déjà été dit, de ce qui a déjà été vécu⁵³⁰. À ce titre, le « nous » que compose le couple Winnie-Willie rappelle le « nous » que compose le couple Écho-Narcisse. Ainsi, au moment où, lors du premier acte, il sort de son trou et apparaît pour la première fois sur la scène, Willie déplie son journal et le lit à voix haute : « Monsieur le Révérendissime Père en Dieu Carolus Chassepot mort dans son tub »⁵³¹. Ces paroles, les premières que prononce Willie, éveillent en Winnie des souvenirs lointains : « Charlot Chassepot! (*Un temps.*) Je ferme les yeux [...] et suis de nouveau assise sur ses genoux, dans le clos à Fougax-et-Barrineuf, derrière la maison, sous le robinier »⁵³². C'est donc par l'intermédiaire d'un *objet* – un journal – que le premier échange verbal entre Winnie et Willie prend forme. Et cet objet appartient au domaine de la communication médiatique, cet objet est en lui-même un espace de réverbération. Tout comme le magnétophone de Krapp dans *La dernière bande*, le journal de Willie fait écho de ce qui s'est déjà produit. Et Winnie fait elle-même écho de cet écho en répétant et en transformant le sens de ce que lit Willie : le Chassepot dont le journal rapporte la mort devient le Chassepot dont Winnie fut amoureuse dans sa jeunesse. Mais au fond, il n'y a pas de M. Chassepot dans *Oh les beaux jours*, il n'en reste que l'écho qu'en produit le journal, puis l'écho qu'en produit Willie en lisant le journal et enfin l'écho qu'en produit Winnie en « réponse » à la lecture de Willie. Plus généralement, l'ensemble des énoncés qui composent *Oh les beaux jours* sont, à la manière d'un écho, fragmentaires et répétitifs. Comme Écho, Winnie n'arrive plus qu'à répéter que ce qui a déjà été dit.

⁵²⁹ « Ah oui, si seulement je pouvais supporter d'être seule, je veux dire d'y aller de mon babil sans âme qui vive qui l'entende. (*Un temps.*) Non pas que je me fasse des illusions, tu n'entends pas grand'chose, Willie, à Dieu ne plaise. (*Un temps.*) Des jours peut-être où tu n'entends rien. (*Un temps.*) Mais d'autres où tu réponds. (*Un temps.*) De sorte que je peux me dire à chaque moment, même lorsque tu ne réponds pas et n'entends peut-être rien, Winnie, il est des moments où tu te fais entendre, tu ne parles pas toute seule tout à fait, c'est-à-dire dans le désert, chose que je n'ai jamais pu supporter – à la longue. (*Un temps.*) C'est ce qui me permet de continuer, de continuer à parler s'entend ». S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 26-27.

⁵³⁰ Je fais ici à nouveau allusion à la figure de la conscience de soi échoïstique développée par J.-F. Côté dans son *Triangle d'Hermès*, Bruxelles : La Lettre volée, 2003.

⁵³¹ Ibid., p. 21.

⁵³² Ibid.

De plus, l'image de la butte qui se resserre progressivement autour de Winnie ne va pas sans rappeler le devenir d'Écho réfugiée dans les cavernes et dont les restes (en particulier les os), ne forment plus qu'un petit rocher ou une petite butte rocailleuse. Bref, l'emprisonnement de Winnie serait, selon cette perspective, le résultat de sa propre ossification : ce ne serait pas le sol qui se resserre autour de Winnie, ce serait plutôt les restes de Winnie qui la resserrent dans le sol. Comme Écho parlant à Narcisse, Winnie parle à Willie « qui ne la voit pas et n'entend pas son désir »⁵³³. Willie occuperait donc une posture narcissique. Comme Narcisse, Willie ne fait pas (ou peu) attention à Winnie-Écho. Willie ne parle pas ou presque pas. Willie aime surtout dormir. Le narcissisme de Willie prend donc corps au travers d'une inclination au sommeil, puisque, rappelons-le, à sa mort, Narcisse se métamorphose en une fleur, le narcisse, à laquelle on attribut un effet narcotique, un effet d'engourdissement et de torpeur qui conduit à un repli sur soi et à une attitude d'*in-différence* du « moi » à l'égard de l'« autre » et de l'« Autre ». Ce rapport à soi narcissique apparaît également au travers d'une autre inclination de Willie : la masturbation. Et au moins trois éléments de la pièce conduisent à attribuer à Willie un penchant pour l'onanisme. Le premier de ces éléments est un objet, il s'agit d'une carte postale pornographique que Willie contemple dans tous les sens après avoir lu son journal. Le second élément est un autre objet, à savoir : un tube de vaseline (ou de « cold-cream » dans le texte français) que Willie amène avec lui au moment où il retourne se réfugier dans son « trou ». Que fait donc Willie dans son « trou » avec sa carte postale et son tube de vaseline ? Poser la question c'est y répondre. Enfin, le troisième élément évoquant l'amour de soi de Willie est le nom même du protagoniste : en Angleterre, Willie est un euphémisme de pénis. Ainsi, Willie est l'autre de Willie. En pratiquant la masturbation, Willie contemple son double, il « joue » avec son double. Ceci dit, le narcissisme de Willie nous est cependant donné « à voir » au travers de l'écho qu'en produit Winnie. D'abord, ce sont les propos de Winnie qui nous permettent d'identifier le caractère pornographique de la carte postale, puisque nous, le public, ne voyons pas le contenu de cette image, et en ce sens, le narcissisme de Willie emprunte la « voix » de Winnie et de son échoïsme pour se révéler, s'exprimer, se transmettre ; bref, pour se communiquer⁵³⁴. Ensuite, en ce qui concerne le tube de vaseline, il

⁵³³ A.-E. Berger, « Dernières nouvelles d'Écho », In *Littérature*, no 102, mai 1986, p. 71-90 [p. 86 pour la citation]. Le passage suivant illustre parfaitement l'idée selon laquelle Willie-Narcisse ne voit pas et n'entend pas le désir de Winnie-Écho : « Lève les yeux jusqu'à moi, Willie, et dis si tu peux me voir, fais ça pour moi, je me renverse tout ce que je peux. (*Elle le fait. Un temps.*) Non? (*Un temps.*) Tu ne veux pas faire ça pour moi? (*Un temps.*) Enfin ça ne fait rien. [...] On a l'air de demander pas grand'chose, même des moments où il semble guère possible – (*la voix se brise*) – de demander moins... à un semblable... c'est le moins qu'on puisse dire... alors qu'en réalité... lorsqu'on y pense... voit dans son cœur... voit l'autre... ce dont il a besoin... la paix... qu'on le laisse en paix ». S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 35-36.

⁵³⁴ « Qu'est-ce que tu tiens là, Willie, tu permets? (*Elle tend le bras et Willie lui passe la carte. Le bras apparaît au-dessus de la pente du mamelon et restera ainsi, tendu, la main ouverte, jusqu'à ce que la carte soit rendue.*) Ciel! Mais à quoi est-ce qu'ils jouent? (*Elle cherche ses lunettes, les chausse et examine la carte.*) Non mais c'est de la véritable pure ordure ». Ibid., p. 24.

revient également à Winnie de le rendre présent pour nous, car nous ne voyons pas le tube en question, sa présence nous est indiquée par Winnie lors de la scène de slapstick rampant discutée précédemment (voir passage cité un peu plus haut, p. 255-256). Enfin, l'idée que Willie-pénis est le double de Willie-Narcisse est signifiée par Winnie lorsque, tout juste après que Willie soit sorti de son trou pour la première fois au cours de la pièce, elle l'interpelle de la façon suivante : « Enfile ton caleçon, chéri, tu vas roussir. (*Un temps.*) Non? (*Un temps.*) Oh je vois, il te reste de ton produit. (*Un temps.*) Fais-le bien pénétrer, mon trésor. (*Un temps.*) L'autre, à présent »⁵³⁵. L'« autre » étant bien sûr, l'autre de Willie, c'est-à-dire son « Willie »⁵³⁶. Bref, lorsqu'il ne dort pas, Willie-Narcisse contemple Willie-pénis et comme Écho, la parole de Winnie fait œuvre de transmission du « drame » de Narcisse, elle rapporte et réverbère tout ce qu'elle arrive à saisir au vol.

Pendant que Winnie réverbère et joue avec ses objets, Willie somnole et « joue » avec lui-même (ou encore, prend soin de « son » Willie). Mais dans les deux cas, le jeu est intermédié par des objets : la carte postale, la brosse à dents, le tube de vaseline, l'ombrelle, le sac, etc. Autrement dit, les objets sont au cœur des jeux respectifs de Winnie et Willie. Le rapport à soi des protagonistes se constitue au travers d'une appropriation-manipulation d'objets. Mais alors que, selon la thèse de Winnicott, le « *playing* » et le processus d'appropriation-manipulation d'objets qui en participe introduisent à la reconnaissance de l'objectivité du monde (de ce qui est extérieur au proto-sujet), ici, il semble que ce processus soit inversé : le monde semble incertain, il n'est pas sûr que le temps poursuive son cours et l'espace paraît in-habité (et *in-habituel*). De plus, dans la mesure où, comme le suggère Daniel Albright⁵³⁷, on peut voir dans la butte de Winnie une sorte de robe ou de jupe de terre géante et conséquemment, de voir en Winnie une sorte de puissance surnaturelle ou encore une mère-nature beckettienne, c'est-à-dire atrophiée et amoindrie, on peut dire qu'en s'efforçant pour se réfugier dans son « trou » ou sa « grotte », Willie cherche à retourner d'où il vient, c'est-à-dire la matrice maternelle originelle : les entrailles de Winnie-Mère-nature. En ce sens, le rapport entre Winnie et Willie est l'inversion exacte du rapport entre le nourrisson et le sein : là où le nourrisson est appelé à s'arracher de l'état de fusion avec la mère, Willie cherche plutôt à *re-fusionner* avec elle, à ne faire qu'un avec l'autre et le monde. Willie semble frappé de régression : il rampe, il dort, il est replié sur lui-même, il parle de moins en moins, etc. On pourrait en ce sens dire que, dans *Oh les beaux jours*, non

⁵³⁵ Ibid., p. 20.

⁵³⁶ Cette allusion fut confirmée, non sans ambiguïté, par Beckett lui-même dans la mesure où, à la question posée par le metteur en scène Alan Schneider – « I assume that 'Now the other' at bottom of page [4] refers to what I think it does » – Beckett répondit : « Yes, what you think ». M. Harmon (dir.), *No Author Better Served : The Correspondence of Samuel Beckett and Alan Schneider*, op. cit., p. 92 et 95.

⁵³⁷ D. Albright, *Beckett and Aesthetics*, Cambridge : Cambridge University Press, 2003, p. 74.

seulement le monde paraît dé-réglé et incertain, mais de plus et comme le soulève Albright, ce monde paraît *dé-naître*.

Ceci dit, à la différence de Narcisse, Willie ne contemple pas son reflet dans un miroir ou dans l'eau d'une fontaine. Mais nous, le public, le contemplons en écoutant les réverbérations produites par Winnie. Ainsi, et comme on l'a dit un peu plus haut, le jeu des inversions et des retournements dont se compose *Oh les beaux jours* s'adresse à nous, le public, et en cela, nous sommes concernés et impliqués par l'échoïsme et le narcissisme exprimés par cette œuvre. En étant joué pour un public et en se jouant de lui, *Oh les beaux jours* met en forme d'une manière inusitée le narcissisme culturel de notre société échoïstique. *Oh les beaux jours* fait, en ce sens, fonction d'un « miroir déformant » de la société de communication, un miroir qui renvoie une image inversée de cette société. Comme on l'a vu au chapitre deux, le théâtre est à la fois un « voir » et un « faire », il est à la fois un « faire-voir » et un « voir-faire », et en cela, il fait société en la faisant voir autrement, c'est-à-dire en l'interprétant réflexivement par les moyens de l'imagination créatrice et de l'illusion théâtrale et « nous », le public, voyons cette société se faire (ou peut-être se défaire) d'une manière imaginaire et irréelle, mais pourtant signifiante (ou significative). En ce sens, le jeu théâtral qui est mis en scène et mis en acte dans *Oh les beaux jours* nous renvoie une image déformée (ou sens dessus dessous) de nous-mêmes, de notre société de la communication. D'ailleurs, tel que mentionné précédemment, Beckett nous inclut dans la représentation et ainsi : *comme Narcisse nous contemplons notre propre reflet, mais ce que nous entendons, c'est l'écho de la blessure que nous nous infligeons*.

Le sens que peut prendre une telle représentation dans laquelle tout semble inversé, retourné ou amoindri fait donc appel à notre propre expérience du narcissisme et de l'échoïsme. Autrement dit, ce à quoi on peut mesurer le « nous » échoïste-narcissique du couple Winnie-Willie se situe à même le jeu de cette œuvre, puisque cette mesure est donnée par le « nous » que compose le public. Or, puisque ce que « nous », le public, entendons n'est plus qu'écho et réverbération, cela implique, en un sens, que les dialogues et les soliloques de Winnie et de Willie ne disent plus rien d'actuel et de valide (Winnie, avons-nous vu un peu plus haut, discute de choses passées et se remémore un monde qui n'existe plus, et s'exprime dans un style – le vieux style – qui n'est plus en vigueur). Ainsi, et du fait de l'ambiguïté beckettienne et des multiples inversions, retournements et amoindrissements auxquels l'auteur soumet l'action, les objets et les protagonistes, il appert que dans *Oh les beaux jours*, les mots semblent s'être vidés de leurs significations : « [C]e sont tous des mots vides », comme le dit Winnie elle-même⁵³⁸. Parce que les mots ne sont plus que des échos, on ne sait plus avec certitude d'où ils

⁵³⁸ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 45.

émanent et à quoi ils renvoient (« Peut-on encore parler de temps. (*Un temps*.) [...] Peut-on? (*Un temps*.) On le fait (*Sourire*.) Le vieux style! »). Autrement dit, nous ne savons plus ce que valent les mots, ces derniers n'étant plus qu'échos, ils ne renvoient plus, pour ainsi dire, à aucune réalité, aucune référence, aucune certitude : « Il y a si peu qu'on puisse dire. (*Un temps*.) On dit tout. (*Un temps*.) Tout ce qu'on peut. (*Un temps*.) Et pas un mot de vrai nulle part »⁵³⁹. En tant que les mots semblent s'être vidés de leur sens ou de leur contenu (« ce sont tous des mots vides »), le texte donne une représentation d'un monde déréglé. Et ce dérèglement apparaît notamment au travers du temps et de l'espace imaginaires de la représentation. Ainsi, le monde de Winnie et Willie est un monde dans lequel le temps, pourrait-on dire en paraphrasant *Hamlet* de Shakespeare, est disjoint ou déboîté (un temps « à perte de passé et d'avenir », selon l'expression de Winnie⁵⁴⁰), et un monde dont l'espace est inhabité et inhabituel, un monde, enfin, dans lequel les habitudes emprisonnent la volonté et privent ainsi les protagonistes de leur liberté d'action. Bref, la volonté, le temps et l'espace y paraissent sens dessus dessous. De plus, le texte, pris en sa qualité de règle constitutive, est lui aussi mis sens dessus dessous, puisque les mots qui composent le texte ont perdu leur sens. Et puisque la raison du texte est, comme je l'ai proposé, la mesure, mais qu'ici le texte est « irrationnel » (absurde), il semble que l'on ne peut pas véritablement prendre la mesure de ce qui se joue dans *Oh les beaux jours*. En d'autres termes, le texte semble pouvoir difficilement remplir sa fonction d'instrument de mesure, puisqu'il paraît lui-même déréglé ou insensé.

Or, le texte de Beckett, avec ses nombreuses indications et didascalies, fait figure d'une partition musicale, et en cela, il permet tout de même de prendre la mesure de ce qui se joue dans *Oh les beaux jours*, entendu que, dans le domaine de la musique, la mesure renvoie à une division régulière du temps et à une organisation et une répartition d'égale durée des sons. La mesure, comme on l'a vu, apparaît comme un agencement rationnel et quantifié qui règle la répartition des sons dans le temps. En réduisant l'action et la fable à un bavardage incessant, l'écriture de Beckett déleste les mots de leurs significations au profit de leur musicalité : le rythme, la tonalité, la longueur, les accents toniques sont ce qui reste des mots lorsque la prise de parole n'est plus qu'un moyen pour échapper à l'ennui ou pour tuer le temps. Les mots ne servent plus à dire, à désigner, à signifier quelque chose, les mots font figures d'avènements vocaux au service de la structure musicale de la pièce et de son contenu. La valeur des mots ne tient plus entièrement à leurs significations, la valeur des mots repose sur la musicalité produite par la répétition-variation-modulation des mêmes phrases. Comme le souligne Katharine Worth : « [T]he rhythm is being controled as if it were a piece of music Beckett

⁵³⁹ Ibid., p. 61.

⁵⁴⁰ Ibid., p. 45.

were writing. [...] As with music, it may not be easy to imagine the full effect from the 'score' alone (the term seems to have some appropriateness, that the notation refers to visual as well as as verbal timing) »⁵⁴¹. En travaillant ainsi à la composition du rythme de la pièce, Beckett a réglé le jeu de *Oh les beaux jours* selon une structure musicale. D'ailleurs, il affirma lui-même qu'il n'était qu'un inventeur de rythmes et de ponctuations⁵⁴². À cet égard, il paraît pertinent de mentionner que lors des répétitions de la première production londonienne de *Oh les beaux jours* (1962), Beckett, qui assista à la mise en scène, arriva un jour au théâtre avec un métronome en disant à l'actrice Brenda Bruce : « Le voilà, le rythme que je veux »⁵⁴³. Autrement dit, en réglant, en chronométrant et en synchronisant le rythme et les modulations vocales de la comédienne à l'aide d'un métronome, Beckett dirigea le jeu de Brenda Bruce comme un chef d'orchestre dirige ses musiciens ; la voix de l'actrice étant bien sûr son instrument. La structure musicale de *Oh les beaux jours* se conjugue ici avec le silence et les divers procédés d'atténuation et d'amoindrissement qui caractérise l'écriture théâtrale de Beckett. Ainsi, la répétition de certains énoncés – « ça qui est merveilleux », « oh le beau jour que ça va être », « le vieux style ! », « que de fois j'ai dit », et bien d'autres – vient structurer le « récit » à la manière d'un refrain. Et en tant que ces différents rappels sont modulés ou sensiblement transformés – ils changent de tonalité et de rythme –, ils apparaissent comme des variations musicales.

Mais la mesure, dans le domaine de la musique, bien qu'elle se présente comme un agencement rationnel et quantifié qui règle la répartition des sons dans le temps, ne se réduit pas à une opération mathématique ; la mesure musicale ne se résume pas à la production d'une cadence strictement métronomique. La régularité produite par la mesure (mesure à quatre temps, mesure à trois temps, etc.) inclut, en son sein même, l'irrégularité. En ce qui concerne le jeu théâtral de *Oh les beaux jours*, l'irrégularité dans la régularité apparaît d'abord au travers de la variation-modulation des différents énoncés répétés. Par exemple, l'expression « oh le beau jour », dont on compte sept ou huit occurrences au cours de la pièce (quatre ou cinq au premier acte et trois au second), varie, dans sa répétition, en fonction du temps écoulé. Ainsi, à sa première occurrence, qui est énoncée par Winnie immédiatement après que Willie daigne, pour la première fois au cours de la pièce, répondre directement à une question qu'elle lui pose (« Est-ce que tu dirais ça, Willie, que ton temps est à Dieu et à toi ? ») Et Willie de répondre : « Dors. »⁵⁴⁴, cette expression est conjuguée au futur : « Oh il va me parler aujourd'hui, oh le beau jour que ça va être ! (*Un temps. Fin de l'expression heureuse.*) Encore

⁵⁴¹ K. Worth, *Waiting for Godot and Happy Days : Text and Performance*, Londres : MacMillan Education Ltd, 1990, p. 37.

⁵⁴² A. Badiou, op. cit., p. 13.

⁵⁴³ J. Knowlson, op. cit., p. 636.

⁵⁴⁴ S. Beckett, *Oh les beaux jours*, op. cit., p. 29.

un »⁵⁴⁵. Mais à la fin du deuxième acte, lors de sa dernière occurrence, cette expression est conjuguée au passé : « Win! (*Un temps*.) Oh le beau jour encore que ça aura été. (*Un temps*.) Encore un. (*Un temps*.) Après tout. (*Fin de l'expression heureuse*.) Jusqu'ici »⁵⁴⁶. Bref, dans le premier exemple, Winnie prévoit que la « journée » sera belle, alors que dans le second cas, elle considère que la « journée » a été belle. La modulation transforme la signification de l'énoncé : dans le deuxième cas, l'enthousiasme de Winnie semble céder le pas à une certaine inquiétude, car en affirmant que la journée a été belle « jusqu'ici », cela suppose qu'elle s'inquiète de la possibilité d'un retournement. Bref, le même énoncé (« oh le beau jour ») indique, dans sa répétition, le mouvement propre de la pièce, entendu que *Oh les Beaux jours* traite du temps passé, du temps qui passe et du temps qui reste à passer. Et la mesure de ce temps propre au jeu de *Oh les beaux jours* n'est pas saisissable mathématiquement ; le temps propre de *Oh les beaux jours* ne se compte pas, et ce malgré le fait que la pièce dure grosso modo une heure trente minutes. Autrement dit, la mesure du temps qu'indique une horloge ou une montre n'indique pas le temps propre de *Oh les beaux jours*. La sonnerie stridente qui marque le temps du sommeil et le temps du réveil de Winnie ne donne pas, elle non plus, la mesure du temps propre de *Oh les beaux jours*, car cette sonnerie intervient de manière irrégulière et arbitraire. Il revient plutôt à la modulation particulière à laquelle Beckett soumet les différents énoncés répétés de donner la véritable mesure du temps propre de cette œuvre ou de ce jeu. Le passage du temps laisse des traces et ces traces apparaissent notamment au travers des variations, dans la répétition, des paroles énoncées par Winnie : avec le temps, les choses ne restent pas égales à elles-mêmes et dans la répétition, quelque chose se transforme, quelque chose est devenu autre dans le temps et avec le temps, et cette transformation et cette autre chose se manifestent dans les variations du sens que prend un même énoncé⁵⁴⁷.

Ceci dit, dans *Oh les beaux jours*, la mesure n'intervient pas uniquement sur le plan de la forme. La mesure participe également du contenu même de cette œuvre, car Winnie a le souci de la juste mesure. Malgré l'insignifiance de son bavardage et en dépit de son impossible situation, Winnie tient fermement à ce que chaque chose soit dite ou faite en temps et lieu, comme en témoigne le passage suivant concernant le moment approprié pour chanter sa chanson : « La journée est maintenant bien avancée. (*Sourire*.) Le vieux style! (*Fin du sourire!*) Et cependant il est encore un peu tôt, sans

⁵⁴⁵ Ibid.

⁵⁴⁶ Ibid., 76.

⁵⁴⁷ Comme on l'a vu un peu plus haut, la variation dans la répétition (dans le temps) est ce qui confère au jeu son identité ou, en d'autres termes, ceux de Massumi : l'identité (d'un jeu) est un moment d'un mouvement continu de variations. Enfin, et on l'a également dit, les variations du jeu dans sa répétition dans le temps font « grandir » le jeu et lui confèrent une identité et un temps propres.

doute, pour ma chanson. Chanter trop tôt est une grave erreur, je trouve »⁵⁴⁸. Ce n'est qu'au terme de la pièce que Winnie finira par chanter sa chanson (*La veuve joyeuse*), alors qu'elle est enterrée jusqu'au cou et alors qu'il n'y a plus rien d'autre à faire ni à espérer (Winnie affirme, au début du deuxième acte, qu'elle a cessé de prier). Bref, lorsque les mots ne signifient plus rien, lorsque les objets ne nous sont plus d'aucune utilité, lorsque la foi nous a quittés et que nos membres sont paralysés, il ne reste plus qu'à chanter ou à en finir (ce qui est suggérer par la présence du revolver). Bref, Winnie fait chaque chose en son temps et, comme elle le laisse entendre elle-même, il y a « De la mesure en toute chose »⁵⁴⁹. Mais cette mesure du temps et des choses est celle de Winnie ; pour nous, le public, la mesure de Winnie paraît plutôt relever à la fois de la démesure et de la sous-mesure.

Le personnage de Winnie paraît d'abord démesuré en ce que, malgré l'impossible situation de la protagoniste et malgré que les mots se soient vidés de leur sens, Winnie continue de parler et va de l'avant. Alors que tout porte à croire que sa lutte contre le temps est perdue d'avance, Winnie poursuit son combat coûte que coûte. En cela, elle se montre entêtée et son agir paraît sans aucune mesure. Bref, Winnie est excessive, elle veut trop, elle persiste, elle s'entête, malgré l'impasse. Winnie paraît, en ce sens, habitée d'un increvable désir (de vivre). Plus précisément, je dirais que le fait de prendre la parole alors que les mots ne veulent plus rien dire ou ne disent plus rien de vrai est un acte démesuré. Mais cet entêtement à parler, à raconter, à bavarder alors même que les mots sont vides peut également signifier que Winnie parle pour ne rien dire. En cela, sa conduite semble être en deça de la (juste) mesure, car en usant du langage pour passer le temps et pour tuer l'ennui plutôt que pour signifier quelque chose, Winnie en fait un usage inadéquat et incongru. De plus, si les mots sont vides, comme elle le dit, cela est peut-être dû à la mémoire défaillante de Winnie. Autrement dit, si les mots ne veulent plus rien dire, c'est peut-être parce que Winnie a oublié ce qu'ils veulent dire, comme en témoigne le fait qu'au moment où elle arrive enfin à lire entièrement l'inscription sur sa brosse à dents (« Solennement garantie véritable pure soie de porc ») et qu'elle en éprouve une certaine satisfaction (« Ça que je trouve si merveilleux, qu'il ne se passe pas de jour – (*sourire.*) – le vieux style! – (*fin du sourire.*) – presque pas, sans quelque enrichissement du savoir si minime soit-il, l'enrichissement je veux dire, pour peu qu'on s'en donne la peine »⁵⁵⁰), elle admet par la suite qu'elle ignore ce que veut dire le mot « porc » (« Qu'est-ce que c'est au juste un porc? » demande-t-elle avec perplexité⁵⁵¹). Bref, à cause de sa mémoire défaillante et son déficit d'attention, Winnie n'est pas à la hauteur du langage et de la signification ou encore, elle n'est pas en mesure de signifier quelque chose en prenant la parole.

⁵⁴⁸ Ibid., p. 38.

⁵⁴⁹ Ibid., p. 72.

⁵⁵⁰ Ibid., p. 23.

⁵⁵¹ Ibid., p. 25.

Dans *Oh les beaux jours*, la mesure joue donc à la fois sur le plan de la forme et du contenu, et elle y apparaît à la fois pour ce qu'elle est et ce qu'elle n'est pas (démessure/sous-mesure). Et puisque la mesure de ce qui se joue dans *Oh les beaux jours* se situent à même le jeu, dans le sens où, comme on l'a vu un peu plus haut, le narcissisme et l'échoïsme de Willie et Winnie se mesurent à l'aune de notre propre échoïsme et narcissisme, il convient d'avancer que le théâtre de Beckett, d'une manière similaire au théâtre tragique de la Grèce classique athénienne, contribue à inculquer un sens de la mesure au public. En d'autres termes, ceux de Badiou : « La leçon de Beckett est une leçon de mesure, d'exactitude, et de courage »⁵⁵².

Conclusion

En somme, la liberté, la règle et la mesure constituent et intermédiennent le jeu dans son moment objectif et l'érigent en une forme sociale. Autrement dit, par l'intermédiation et l'articulation de la liberté, de la règle et de la mesure, le jeu mène au « nous » ou encore, le jeu conduit à la formation d'un « je » qui est un « nous » et d'un « nous » qui est un « je ». En se constituant ainsi en une forme sociale, le jeu libère le sujet désirant de l'immédiateté et de l'arbitraire de ses affects, de ses inclinations et de ses penchants naturels. Dans le jeu, pris dans le sens de « game », le désir se fait volonté : désirer être reconnu et rechercher la réussite, pourrait-on dire ici, c'est vouloir bien jouer le jeu et c'est vouloir que les autres reconnaissent que l'on joue bien. Et pour que les autres reconnaissent la qualité ou la valeur d'un jeu ou d'un joueur, il faut une unité (ou un instrument) de mesure, à savoir : une règle. Ainsi, au travers de l'établissement de règles communes à tous et connues de tous, le jeu donne et prend la mesure de la réalisation de la volonté libre. Mais ni la liberté ni la règle et ni la mesure ne suffisent à faire le jeu. En habitant le jeu et en s'y habituant, c'est-à-dire en se formant au jeu en intégrant sa règle, le joueur prend le risque de se faire prendre au jeu (et en ce sens d'être prisonnier du jeu, plutôt que d'être libre dans le jeu) et de basculer dans la démesure (ou, au contraire, de ne pas être en mesure de jouer ou de ne pas être à la hauteur du jeu). De même, un jeu peut, du fait du contexte de sa pratique et de son développement, se « dérégler » et faire ainsi montre ou faire ainsi œuvre de déformation sociale. Ainsi, par exemple, la « sous-culture » de violence qui se développa à avec le hockey canadien apparaît comme un dérèglement culturel du jeu. Une telle « sous-culture » tend à faire déborder le jeu. Ken Dryden interprète la « sous-culture » de la violence qui mine le hockey canadien comme une inadaptation des hockeyeurs canadiens à la vitesse du jeu que généra la règle de la passe avant : « [W]hat happens to a game when it picks up speed and never learns to use it, when its

⁵⁵² A. Badiou, op. cit., p. 9.

balance of speed and finesse is disturbed, when finesse turns to power? It becomes a game of energy – *an adrenaline game* ». Et, de préciser Dryden : « [A]drenalin has its dark side. Fouled or resisted, it turns to anger, frustration, retaliation »⁵⁵³. Mais, doit-on ajouter, cette inadaptation des hockeyeurs canadiens au jeu de finesse et de rapidité rendu possible par la règle de la passe avant tient fondamentalement au contexte culturel au sein duquel se développa le jeu, entendu que l'érosion des valeurs traditionnellement associée à la masculinité (i.e. force, résistance, âpreté du caractère, etc.), la transformation du monde du travail, l'accession des femmes à la sphère publique, etc., ont donné lieu à une faille et ont créé une tension (« social drama ») que le hockey comble et cherche à résorber : le hockey devient ainsi un des derniers bastions où les hommes peuvent se comporter en « êtres virils » ou en « vrais mâles ». Mais en faisant carburer cet idéal de la masculinité à l'adrénaline, le hockey finit par sortir de ses gonds⁵⁵⁴.

Ce basculement ou ce retournement du jeu et des médiations qui le constituent en une forme objective et sociale peut cependant faire partie du jeu, comme en témoigne le jeu auquel nous convie le théâtre et plus particulièrement le théâtre de Beckett. Ainsi, dans *Oh les beaux jours*, Winnie n'est libre de rien, elle est prise au jeu, voire elle est prisonnière du jeu, elle s'y perd et s'y épuise. Malgré sa volonté et ses habitudes, Winnie n'est pas libre dans le jeu, elle s'y enfonce. Par ailleurs, la négation de la liberté et le retournement de la volonté dans *Oh les beaux jours* sont déterminés par le texte même de cette œuvre, car en situant l'action dans un monde post-apocalyptique imaginaire et en la réduisant à une lutte contre le temps menée aux moyens d'un langage qui n'est plus valide (*le vieux style!*) et de mots qui se sont vidés de leur signification, le texte de Beckett règle le jeu d'une manière « absurde », c'est-à-dire que le texte produit une représentation dans laquelle la règle produit en elle-même un « dérèglement ». Autrement dit, dans la mesure où, au théâtre, il revient au texte de faire fonction de règle constitutive et que le texte de Beckett contient en lui-même le dérèglement, la négation de la règle est ici constitutive de la règle, elle la compose. Ceci dit, la constitution-composition d'un tel dérèglement à même le texte fait montre, sur le plan imaginaire, d'un monde en processus de

⁵⁵³ K. Dryden, op. cit., p. 180-181.

⁵⁵⁴ La « sous-culture » de violence que le hockey canadien a fait et a vu naître pose encore aujourd'hui un véritable problème de « dérèglement » qui appelle, parfois, l'intervention de l'appareil juridico-politique, comme l'illustre les cas de Todd Bertuzzi et de Jonathan Roy. En mars 2004, lors d'un match de hockey de la LNH, Todd Bertuzzi des *Canucks de Vancouver* assena un coup de bâton à la tête d'un joueur adverse, Steve Moore de *L'Avalanche du Colorado*, qui s'écroula sur la glace. Suite à ce geste, Moore subit une commotion cérébrale et Bertuzzi fut traduit devant les tribunaux pour assaut ayant causé des lésions corporelles. En 2008, suite à une bagarre générale lors d'un match de la Ligue de hockey junior majeur du Québec, Jonathan Roy, le gardien de but des *Remparts de Québec*, traversa la patinoire pour agresser son vis-à-vis, le gardien des *Saguenéens* Bobby Nadeau, qui n'avait pas provoqué Roy et qui refusa de riposter à l'assaut de son opposant. À la suite à cet incident, le ministère de l'Éducation, des Loisirs et du Sport du Québec mit sur pied des mesures visant à réduire la violence dans le hockey mineur.

déformation, d'un monde qui dé-naît ou encore, d'un monde dans lequel le temps est disjoint et l'espace inhabitable. En ce sens, on peut dire que le dérèglement beckettien est tissé par la culture ou encore, que la défiguration beckettienne relève d'un espace de représentation imaginaire qui se rapporte à un horizon culturel, celui des sociétés démocratiques de masse, et de son souvenir de la Deuxième Guerre mondiale, de sa crainte d'une catastrophe nucléaire, et aussi de sa culture échoïstique et narcissique issue ou produite par la structuration-déstructuration communicationnelle du monde social. Dans le cadre d'une telle représentation imaginaire dans laquelle les mots ne disent plus rien de vrai, le sens et la portée des actions et des paroles paraissent incertains, le sens devient non-sens et la juste mesure se confond à la démesure et/ou à la sous-mesure. Bref, dans le monde imaginaire de *Oh les beaux jours*, la volonté ne peut ni se réaliser librement ni s'évaluer ou se mesurer objectivement, puisque dans ce monde, tout est sens dessus dessous.

Le jeu des retournements et des inversions mis en œuvre par le théâtre de Beckett montre que l'articulation dialectique de la mesure, de la règle et de la liberté ne suffit pas au travail de formation du jeu. En se faisant objet social et en se donnant pour raison la mesure, le jeu inclut en lui-même le dépassement de son moment objectif, car la mesure, prise dans sa signification artistique (i.e. la mesure musicale), confère une valeur au jeu qui excède l'immédiateté de son objectivité logico-mathématique. La valeur d'un jeu relève également d'une unité de la forme et du contenu : le jeu mène non seulement au « je » et au « nous », il conduit également, dans sa pleine réalisation, au « beau » et il apparaît ainsi comme une forme ou une formation esthétique. Mais, dans le domaine de l'esthétique, la mesure n'est qu'un premier pas, elle ne constitue que les rudiments du beau. Il importe donc maintenant de poursuivre notre examen du jeu en considération des médiations qui le travaillent dans son moment esthétique.

CHAPITRE VI

LE JEU DANS SON MOMENT ESTHÉTIQUE

En *con-formant* sa conduite au but du jeu par l'intégration des règles, le joueur joue comme en toute liberté en mettant son imagination et sa raison au service d'un objectif à atteindre : vaincre l'autre, marquer un but de plus que son opposant, prendre le roi adverse, etc. Mais pour le jeu en tant que tel, c'est-à-dire pour le jeu pris comme *subjectum* même du jeu, l'objectif est autre que celui que poursuivent ses participants car, au fond, le jeu se moque de qui gagne ; pour le jeu, il est indifférent qu'une équipe plutôt qu'une autre (ou qu'un joueur plutôt qu'un autre) remporte la partie ou le tournoi. Ce qui compte pour le jeu est plutôt d'accéder à la qualité de représentation. Autrement dit, au travers de la mise en acte de la liberté réglée et de l'imagination des participants, le jeu se fait représentation. Cette qualité constitue en quelque sorte l'objectif ou la visée propre du jeu. En prenant part au jeu, les participants actualisent le jeu en le (re)présentant, c'est-à-dire en le rendant présent à la perception⁵⁵⁵. D'ailleurs, dans le cadre du théâtre, comme on l'a vu, le but du jeu consiste à conquérir le public en l'émouvant et en le séduisant, et donc, la réussite d'un tel jeu pose la nécessité de la présence d'un public à qui s'adresser, car c'est pour le public que le jeu est rendu présent, c'est-à-dire qu'il se (re)présente. Le jeu est ainsi, dans son actualisation ou dans sa pratique, (re)présentation de soi⁵⁵⁶. En jouant en conformité aux règles, l'individu s'identifie au jeu et s'*ob-jective* en tant que joueur. En d'autres termes et comme on l'a avancé au chapitre précédent, le joueur, en prenant part au jeu en y développant un style, individualise ou singularise le jeu (dans le sens où, par exemple, le style de Wayne Gretzky est un style de hockey), et par là, peut-on maintenant ajouter, l'individu accède à la sphère de (re)présentation en sa qualité de joueur qui, elle-même, est une (re)présentation du jeu, entendu que, par l'« intégration formatrice » de la règle, le joueur rend le jeu présent en lui, et donc, au travers de sa conduite et de ses gestes, le (re)présente, le présente à nouveau en le rendant présent à la perception⁵⁵⁷.

⁵⁵⁵ Et *percevoir*, avance Gadamer, « signifie appréhender quelque chose en sa vérité ». H.G. Gadamer *L'actualité du beau*, Aix-en-Provence : Alinea, 1992, p. 52 (je souligne).

⁵⁵⁶ Le mode d'être du jeu, dit Gadamer, est la représentation de soi. H.G. Gadamer *Vérité et méthode*, Paris : Seuil, 1996, p. 126.

⁵⁵⁷ Comme le dit Gadamer : « [L]'autoreprésentation du jeu fait que le joueur arrive en quelque sorte à sa propre autoreprésentation dans la mesure où il joue à quelque chose et donc le représente ». H.G. Gadamer, *Vérité et méthode*, op. cit., p. 126.

« Le jeu est exécution du mouvement comme tel »⁵⁵⁸. Le jeu ne se réalise pleinement qu'au travers de l'actualisation de son mouvement dans l'espace et dans le temps. D'ailleurs, et comme l'avance Marcel Duchamp discutant du jeu d'échecs : « Une partie d'échecs est une chose visuelle et plastique [...] Les pièces ne sont pas jolies par elles-mêmes pas plus que la forme du jeu, mais ce qui est joli [...] c'est le mouvement. [...] C'est l'imagination du mouvement ou du geste qui fait la beauté dans ce cas-là »⁵⁵⁹. Or, en tant que l'essence du jeu tient à l'exécution ou à l'actualisation de son mouvement, la participation des joueurs est nécessaire à l'engendrement de ce mouvement. Si personne ne prend part au jeu, ce dernier n'accédera jamais à la qualité de représentation et ne produira guère de beauté. Ceci dit, au travers de sa pratique et de sa répétition, le jeu est sujet à des variations, puisque les joueurs qui y prennent part y mettent en œuvre et y développent différents styles de jeu. Et puisque la mise en œuvre de différents styles de jeu a pour effet d'engendrer de différentes manières un même mouvement, on peut dire que les variations issues de la pratique répétée d'un jeu font en sorte que ce jeu change, évolue ou grandit, se forme et se transforme comme par lui-même. En cela, c'est-à-dire en paraissant grandir ou évoluer, se former et se transformer comme par lui-même, le jeu présente les caractéristiques du vivant :

Est vivant ce qui contient en lui-même l'impulsion du mouvement, ce qui se meut soi-même. Cela dit, le jeu apparaît ainsi comme une façon de se mouvoir soi-même qui ne poursuit ni objectif, ni but mais vise le mouvement comme mouvement, un mouvement qui trahit pour ainsi dire un excédent, une représentation de soi de l'être vivant⁵⁶⁰.

Cet excédent dont discute Gadamer pour qualifier la représentation de soi du jeu renvoie fondamentalement à la signification et plus précisément au symbole significatif. Le symbole, en tant qu'il est présence d'une signification et en tant qu'il rend présent quelque chose que l'on reconnaît comme cette chose, est à la fois un voilement et un dévoilement. Par là, le symbole œuvre à faire tenir ensemble ce qui, ailleurs, se tient comme séparé. Et le jeu, en sa qualité d'un « entre-deux » (Winnicott, Turner), est lui-aussi l'union de choses séparées : le sujet et l'objet. Dès lors, on peut dire que dans son dévoilement ou dans le dévoilement de lui-même, le jeu voile le désir de l'Autre ou de l'« Autrui généralisé ». Le jeu est en ce sens une ressaisie réfléchie du désir. Ne reposant ni uniquement sur la subjectivité des joueurs et ne relevant ni strictement du domaine de l'objectivité, le jeu se compose de médiations se rapportant tout autant à un moment subjectif qu'à un moment objectif. Si donc on admet avec Gadamer que le jeu revêt les caractéristiques du vivant, il importe cependant d'insister sur le fait qu'il ne s'agit pas d'une forme de vie organique, mais qu'il s'agit plutôt

⁵⁵⁸ Ibid., p. 121.

⁵⁵⁹ Pierre Cabanne, *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris : Éditions Pierre Belfond, 1967, p. 24.

⁵⁶⁰ H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 44.

d'une forme de vie spirituelle, une forme de vie qui a trait à la signification et au sens. Et cette signification et ce sens, comme nous l'a montré l'examen de la question de la mesure et de la règle, relève, en fin de compte, du domaine de l'esthétique. L'achèvement du jeu se réalise donc au travers de ce qu'on nommera ici son moment esthétique.

Afin de mener à terme l'examen du devenir du jeu et de faire la démonstration de sa finalité esthétique, il importe, dans un premier temps, de préciser la filiation du symbole et du beau en mettant à contribution les cours d'esthétique de Hegel et les études herméneutiques de Gadamer. Une fois cette filiation établie, il s'agira ensuite de prendre en considération le caractère proprement esthétique du jeu. Et puisqu'il revient au mouvement de constituer l'essence du jeu, j'entreprendrai d'identifier les qualités esthétiques relatives au mouvement ludique. Ainsi, on verra d'abord que, dans sa forme la plus rudimentaire, le mouvement inhérent au jeu peut être dit « beau » en raison de ses qualités musicales, c'est-à-dire en raison de sa capacité de produire rythme, tempo et harmonie. Je poursuivrai ensuite en montrant que dans l'exécution de son mouvement, le jeu est également façonnement de formes visibles, et ce en raison de sa qualité plastique ; qualité qui donne lieu à un travail d'affiguration et d'interprétation du mouvement. Ceci dit, le mouvement du jeu n'est pas un pur mouvement mécanique. Dans le jeu, le mouvement est habité d'une raison et d'un vouloir et en ce sens, le mouvement se fait action. Et en tant que l'action ludique est réalisation d'intentions et de visées subjectives déterminées par l'objectivité des règles et du but du jeu, elle prend la forme d'une collision ou d'une lutte entre des fins et des intentions opposées qui, dans sa forme achevée ou véritable, se constitue en un dialogue. Action et dialogue sont, par ailleurs, au cœur du jeu de l'art théâtral et dramatique. Ainsi, je terminerai en tenant compte de l'action et du dialogue dans la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett, œuvre dans laquelle le drame, pris ici en tant qu'action conflictuelle chargée de conséquences – se joue en jouant à jouer.

6.1 Le Beau et le symbole

L'idée d'une appartenance du jeu au domaine de l'esthétique n'est pas inédite ou inhabituelle. Dans ses *Lettres pour l'éducation esthétique de l'homme*, Schiller avance qu'il revient à la beauté de réconcilier la nature physique et sensible de l'homme à sa nature spirituelle et rationnelle⁵⁶¹. Cependant, pour qu'une telle réconciliation soit possible, Schiller établit qu'il existe une troisième nature ou disposition propre à l'homme et à laquelle se rapporte le souci esthétique ou l'intérêt pour la beauté, à savoir : le jeu. C'est uniquement dans le jeu, dit-il, que l'homme est entièrement libre : il est

⁵⁶¹ Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris : Aubier, 1992.

libéré, soustrait, des déterminismes de la loi et de la raison, car lorsqu'il joue, ou lorsqu'il est à l'état esthétique, l'homme associe librement des idées à une réalité sensible. Dans le jeu, les sensations et la raison s'unissent et n'œuvrent qu'à satisfaire la liberté de l'homme. Ainsi, dans le jeu comme dans la contemplation de la beauté, l'âme se trouve à une égale distance entre la loi et le besoin et l'homme se sent ainsi libre. Mais, dit Schiller, le jeu n'est digne que lorsque l'homme joue avec la beauté et, ajoute-t-il, l'homme ne doit jouer qu'avec la beauté. Dans la beauté, les pulsions s'équilibrent, se limitent et coopèrent, et ce n'est que là qu'existe réellement la liberté. L'homme est alors libre des sensations qui l'assaillent et libre des contraintes des lois de la raison. Bref, le jeu, et plus particulièrement le jeu avec le beau, paraît donc, chez Schiller, revêtir une capacité *formatrice*, puisque, en appartenant au domaine de l'esthétique, le jeu, comme le titre même de l'ouvrage l'indique, participe à l'éducation de l'homme en réconciliant chez ce dernier ses dispositions sensibles et ses dispositions rationnelles.

Ceci dit, la filiation entre le jeu et la formation ne tient pas (uniquement) à la capacité du jeu d'élérer le sujet individuel à une condition à la fois supérieure à sa condition (d'être) sensible et à sa condition (d'être) rationnel. Le jeu, dirais-je à la suite de Gadamer, apparaît plutôt être en lui-même *formation*. Certes, dans son moment subjectif, comme on l'a vu au chapitre 4, le jeu participe à la formation du soi et, dans son moment objectif, comme l'a montré le chapitre 5, le jeu permet la constitution d'un « nous » auquel s'identifie le soi. Bref, en conduisant à la formation d'un « je » et d'un « nous » – d'un « je » qui est un « nous » et d'un « nous » qui est un « je » – le jeu paraît relever d'un processus de socialisation et d'un processus d'individuation (ce qui, au fond, revient au même, puisque l'individu est par définition un être social ou socialisé). Mais saisi uniquement sous ce jour, le jeu ne semble pas répondre de ses propres déterminations, puisqu'il sert une fin qui lui est extérieure, c'est-à-dire la socialisation. Certes, historiquement, comme le montre le cas du théâtre, le jeu s'est inséré au sein de pratiques sociales religieuses (rites, cultes, etc.) et civiques (fêtes, célébrations, etc.), mais libéré de tels cadres et des déterminations qui s'y rapportent, le jeu pris en lui-même et pour lui-même se donne comme *formation* esthétique. Jouer, voire bien jouer, c'est faire correspondre un contenu reconnu comme étant valable à une forme qui lui est adéquate ; une forme qui, par l'intermédiaire de nos sens, essentiellement la vision, mais aussi l'ouïe et le toucher, parle à notre sensibilité symbolique (ce qui nous touche par son surplus de signification ou par son déficit de signification, ou encore par l'ambiguïté ou l'ambivalence de sa signification). Le lien qui unit le jeu au domaine de l'esthétique ne se résume donc pas à l'agir et à l'attitude de celui qui joue ou de celui qui assiste au jeu, la filiation du jeu et de l'esthétique tient plutôt à la manière même qu'a le jeu d'exister en lui-même et pour lui-

même. Le jeu, dit Gadamer, est le mode d'être de l'œuvre d'art elle-même⁵⁶². Ceci dit, à la différence de Gadamer, il ne s'agit pas ici de penser les fondements anthropologiques de l'art au travers du jeu, mais de considérer, à l'inverse, en quoi la pleine réalisation du jeu s'accomplit sur un mode artistique : le jeu, lorsqu'il est bien joué, acquiert le statut d'une œuvre d'art; ou encore, le jeu, lorsqu'il est joué avec art, accède à la qualité de *formation* esthétique.

On dira ici, c'est-à-dire dans le jeu pris dans son moment esthétique, que jouer ou bien jouer signifie fabriquer et rendre présent un « ordre intégral possible »⁵⁶³, un monde imaginaire et rationnel à la fois, une totalité intermédiée au sein de laquelle le sujet et l'objet se rencontrent et s'appartiennent mutuellement ou réciproquement. En ce sens, le jeu apparaît comme un agir (créer, fabriquer, etc.) qui implique un travail de l'imagination dans le cadre d'une réalité réglée, une réalité qui comporte sa propre rationalité. L'idée d'un ordre intégral possible (ou imaginaire) implique, par ailleurs, le fait que chaque élément qui compose cet ordre se trouve là où il se trouve pour une raison. Pris dans son moment esthétique, le jeu apparaît donc comme un tout ordonné, ou encore comme un ensemble harmonieux, au sein duquel chaque chose a son temps et son espace propres, chaque chose y prend place pour une raison. L'idée d'un ordre intégral possible me paraît participer de manière fondamentale à la problématique du beau dans le jeu. Et afin de mieux cerner les implications de cette filiation entre l'idée du beau et l'idée d'un ensemble harmonieux ou d'un tout ordonné, il importe de faire intervenir à nouveau la question du symbole et du symbolique.

Dans le jeu, dirais-je en suivant l'argument de Gadamer, le beau renvoie, de façon générale, à une configuration harmonieuse, à une composition tissée de différents éléments qui, dans leur mise en relation, forment un tout qui se tient et qui se meut comme par lui-même. Sous cet angle, la beauté apparaît comme un « faire-tenir-ensemble » et en cela elle se révèle ou se manifeste selon un mode d'être parent ou affilié au symbole et à l'activité symbolique, entendu qu'un symbole est un « faire-tenir-ensemble », une *ré-union* d'une chose et de son complément (ou de sa signification). Ainsi par exemple, la fable sur l'essence de l'amour qu'Aristophane raconte dans le *Banquet* de Platon appartient doublement au registre du symbolique en ce que, d'une part, il y est énoncé qu'à l'origine, il y avait une espèce d'hommes qui étaient androgynes et dont la forme était sphérique et qui, pour avoir offensé les dieux en tentant d'escalader jusqu'au ciel pour les combattre, furent séparés en deux par Zeus. Dès lors, chaque moitié se mit à chercher son complément afin d'être uni à nouveau, afin de se *ré-unir*. Ainsi, cette fable relève du symbolique en ce que l'amour y apparaît sous la forme de la

⁵⁶² H.G. Gadamer, *Vérité et méthode*, op. cit., p. 119.

⁵⁶³ L'expression est de Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 57.

complémentarité et de la réunion de ce qui est désormais séparé ; l'amour a ici la forme même d'un symbole, pris dans le sens d'une « tessère d'hospitalité », puisque, comme Platon le fait dire lui-même à Aristophane : « Chacun de nous est donc comme une tessère d'hospitalité, puisque nous avons été coupés comme des soles et que d'un nous sommes devenus deux ; aussi chacun cherche sa moitié »⁵⁶⁴. D'autre part, cette fable relève également du symbolique en ce que la « signification » de l'amour et la « chose » qu'est l'amour tiennent ici ensemble. La fable que Platon fait raconter par Aristophane rend présent la chose « amour » en la configurant en une totalité imaginaire (un ordre intégral possible), et par là, la chose « amour » se tient en un tout et prend la forme d'un ordre d'ensemble, alors que dans le flux continu de la vie, la « chose » amour apparaît plutôt sous de multiples facettes et ne comportent pas une telle unité. De plus, la fable d'Aristophane s'adresse à nous, et donc nous devons à notre tour nous lier à elle pour y comprendre ce qui y parle, pour y percevoir *sa* vérité (et apprécier *sa* beauté). Comme l'affirme Gadamer : « [L]'essence du symbolique ou du caractère de symbole qui caractérise l'art [et le beau] réside précisément non en ce qu'il se référerait à un sens qui en serait le but et auquel on pourrait accéder intellectuellement mais, au contraire, en ce qu'il maintient ce sens en lui-même »⁵⁶⁵. En d'autres termes, le symbole constitue un tout qui rend présent à la perception non pas la Vérité ou le Sens, mais *sa* vérité et *son* sens.

Or pour Hegel, dans le symbole, la forme (l'expression) entretient un rapport inadéquat ou insuffisant avec le contenu (le sens), car, pour lui, le véritable contenu de l'art est le Vrai ou l'absolu, et ce dernier trouve son authentique et seule forme sensible adéquate dans la figure de l'individualité humaine : « le corps humain, selon toute sa conformation, se montre comme la demeure de l'esprit, et plus précisément comme sa seule existence naturelle possible »⁵⁶⁶. La dite inadéquation de la forme et du contenu fait en sorte que le symbole nous étonne par son caractère énigmatique et que son sens ou sa signification ne nous est accessible que si nous avons pris l'habitude de reconnaître en une forme ou une expression donnée (ex. : un triangle) un contenu ou un sens donné (ex. : la sainte trinité). En ce sens, le symbole n'est qu'un prélude du beau pour Hegel et ainsi, ce qu'il conceptualise en tant qu'art symbolique serait, du fait de son caractère mystérieux et énigmatique, « moins beau » que l'idéal de beauté qui caractérise l'art classique⁵⁶⁷. Avec l'art classique, dont l'art des Grecs anciens et plus précisément leur statuaire constitue la plus parfaite illustration selon Hegel, l'esprit acquiert la forme qui lui est adéquate, la forme humaine. En fait, pour Hegel, dans le domaine de l'art, le corps humain apparaît comme l'image de l'esprit, et donc dans les sculptures grecques, l'équilibre entre la forme et

⁵⁶⁴ Platon, *Le banquet* suivi de *Phèdre*, Paris : Garnier-Flammarion, 1964, p. 51

⁵⁶⁵ H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 63.

⁵⁶⁶ Hegel, *Cours d'esthétique II*, Paris : Aubier, 1996, p. 19.

⁵⁶⁷ « Il ne peut rien y avoir ni advenir de plus beau [que ce qu'a accompli l'art classique] ». Ibid., p. 120.

le contenu est réalisé : « le côté de l'intérieur [y] est porté à une identité adéquate avec l'extérieur »⁵⁶⁸. Ainsi par exemple, dans la statuaire grecque, l'amour, pris comme un contenu ou une substance en soi et pour soi vrai, habite le cœur de l'homme et prend les traits humains au travers de son affiguration artistique dans la sculpture d'Aphrodite, et donc, ce qui est interne à l'homme et ce qu'il y a de divin en lui (i.e. l'amour) se révèlent ou s'extériorisent ici dans la forme objective de la figure et du corps humains. Il y a ici, selon Hegel, une parfaite harmonie entre la forme (la figure humaine) et le contenu (le vrai), car en faisant apparaître une substance valable en elle-même (i.e. l'amour) sous les traits d'une divinité empruntant elle-même les traits humains, la statuaire grecque réconcilie ou « fait-tenir-ensemble » ce qui est sensible (l'apparaître) et ce qui est spirituel (le vrai, le sens). Aphrodite n'est pas ici comprise comme la déesse de l'amour, Aphrodite est l'amour ; l'amour entre les sexes élevé à sa forme spirituelle, l'amour élevé à un art, celui de la séduction et de l'échange de regards complices, l'amour faisant valoir son charme de façon gracieuse et élégante. Aphrodite est l'amour qui a dompté Éros.

Ceci dit, pour nous, hommes et femmes du XX^e siècle, la sculpture grecque ne paraît pas moins étonnante, moins mystérieuse et moins énigmatique qu'une installation ou qu'une performance artistique contemporaine. Le sens ou la signification de la posture, de la chevelure, des proportions et des appareils d'une statue d'Aphrodite ne va pas plus de soi que le sens ou la signification des emballages de Christo. La contemplation d'une œuvre classique tout comme celle d'une œuvre contemporaine demande que l'on apprenne à y lire ce qui s'y tient là comme par lui-même, et pour y arriver, pour faire l'expérience de la beauté à laquelle de telles œuvres nous convient et nous font accéder, nous devons connaître leur langage, leur orthographe, leur syntaxe, leur grammaire, etc.⁵⁶⁹. Or, bien que, pour Hegel, les œuvres de la statuaire grecque réalisent l'idéal du beau artistique, il reconnaît tout de même qu'il nous faut désormais « apprendre à les apprécier »⁵⁷⁰. Il faut donc, dans le cas de l'art contemporain comme dans le cas de l'art classique, avoir pris l'*habitude* d'entendre et d'écouter, de voir et de lire ce qui y parle et ce qui s'y dessine. De même, pour qu'un joueur ou un spectateur puisse produire ou évaluer la beauté d'un jeu au hockey, l'« intégration formatrice » des règles est nécessaire, car pour réaliser et pour reconnaître et apprécier pleinement la qualité et la beauté d'un jeu – la finesse d'une feinte ou d'une passe, l'accélération du coup de patin, la puissance d'un tir frappé, etc. –, le joueur et le spectateur doivent nécessairement intégrer les règles, c'est-à-dire

⁵⁶⁸ Ibid., p. 29.

⁵⁶⁹ Ce point est soulevé par Gadamer, *L'actualité du beau*, op., cit., p. 50-51.

⁵⁷⁰ Hegel, *Cours d'esthétique III*, Paris : Aubier, 1997, p. 14.

apprendre son langage (sa syntaxe, son orthographe, sa grammaire, etc.), se former au jeu, s'habituer au jeu et habiter le jeu comme un chez-soi.

Ceci dit, il revient peut-être à l'habitude d'avoir conduit Hegel à identifier l'idéal du beau à la statuaire grecque, car si Hegel a vu dans l'art classique de la Grèce antique l'idéal du beau et de l'art, cela tient (vraisemblablement) à l'habitude qu'ont prise les modernes (et ce depuis la Renaissance) de voir dans la figure de l'individualité humaine la forme et le contenu de ce qui est libre en soi et pour soi. Et en ce sens, l'idéal classique de la beauté n'est pas pour nous un absolu, cet idéal ne fait que symboliser la vision moderne du beau. Or, les artistes modernes n'ont pas réalisé l'idéal classique de la beauté. L'art des modernes, selon la perspective même de Hegel, n'est pas classique, mais romantique. Et l'art romantique ne réalise pas l'idéal du beau, il le dépasse.

Pour Hegel, l'idéal de l'art romantique n'est pas la belle harmonie du naturel et du spirituel que porte l'art classique, mais l'amour, pris comme beauté idéale « simplement spirituelle »⁵⁷¹. En fait, l'art romantique, et plus particulièrement sa poésie, dépasse l'idéal du beau réalisé par l'art classique en ce que la beauté y devient une chose de l'esprit et donc, ce que l'art gagne en spiritualité et en vérité, il le perd en sensibilité. En d'autres termes, en se rapprochant du vrai (c'est-à-dire en séjournant dans le domaine de la conscience et de l'esprit), l'art romantique s'éloigne du beau. Au sein de ce que Hegel nomme la pensée romantique, l'esprit est conscient de lui-même, c'est-à-dire qu'il se sait infini et absolu, et il conquiert sa liberté réelle et tend alors à nier tout ce qui est fini, limité, particulier. Dès lors, avec l'art romantique, l'esprit ne siège plus dans les objets du monde extérieur, il apparaît plutôt au sein de la personnalité. Ce recentrement de l'art sur le moment subjectif prend source, selon la perspective hégélienne, dans le christianisme et son anthropomorphisme. À la différence des dieux grecs qui « n'ont eu d'existence que par la représentation »⁵⁷² et qui paraissent ainsi reposer dans un bonheur tranquille, le dieu chrétien, au travers de la figure de Jésus, s'est fait chair et a connu toutes les vicissitudes de la vie sur terre, y compris le vieillissement et la mort. « [U]n homme singulier est Dieu, dit Hegel, et Dieu est un homme singulier »⁵⁷³. Puisque le dieu chrétien s'est fait homme et qu'il a vécu comme un homme, il apparaît dès lors que l'homme est la manifestation réelle de Dieu ; l'homme est, en ce sens, à la fois finitude et universalité. En se rapportant au dieu chrétien, l'homme saisit que la destinée de l'esprit se trouve dans la mort, puisque le fils de Dieu, après son séjour sur terre, meurt,

⁵⁷¹ Hegel, *Cours d'esthétique II*, op. cit., p. 147.

⁵⁷² Ibid., p. 104. Hegel poursuit en précisant que : « [Les dieux classiques] ne sont que dans la pierre et le métal ou dans la contemplation, et non dans la chair et le sang ou dans un esprit effectif. Il manque ainsi à l'anthropomorphisme des dieux grecs l'existence humaine effective, l'existence corporelle comme la spirituelle » (p. 104).

⁵⁷³ Ibid., p. 139.

mais ressuscite ensuite et renoue ainsi avec l'universalité infinie de la vérité. Mais comme l'homme vit « ici et maintenant » et qu'il habite un monde – le monde moderne – dans lequel la subjectivité a un savoir conscient d'elle-même, un monde dans lequel la subjectivité – l'homme libre, rationnel et autonome – se pose ou se situe « au point de départ et au fondement de toute entreprise théorique et pratique »⁵⁷⁴, l'artiste romantique s'élève au-dessus de la vie commune et absorbe tout ce qui compose le réel, y compris le laid, l'accidentel, l'inessentiel, le contingent, etc. L'art romantique se détourne donc du beau, au sens classique du terme, et prend en charge la réalité, toutes les réalités, du monde. C'est ce que Hegel nomme la prose du monde : « [L'art romantique] permet à tout et n'importe quoi en guise de matière, aux fleurs et aux arbres et jusqu'aux plus ordinaires ustensiles domestiques, de venir prendre place sans empêchement dans la représentation, y compris avec la contingence naturelle de l'existence »⁵⁷⁵. En paraphrasant Hegel, on peut dire que la prose du monde, c'est le culte que l'art voue à l'humanité.

À la lumière de ces considérations sur les formes particulières de l'art et du beau que Hegel expose dans ses *Cours d'esthétique*, j'avancerais que les différentes formes d'art comportent leur vérité (et non la Vérité) et qu'en cela, elles relèvent toutes d'une configuration/affiguration symbolique, car, dans tous les cas, la reconnaissance de ce qui s'y tient là comme par lui-même appelle le travail d'appropriation/intériorisation relatif à l'habitude et, conséquemment, dans tous les cas, on ne peut se lier à l'œuvre que si on a appris à y lire et à y rendre présent la signification qui l'habite. Ceci dit, puisque chez Hegel, il revient au Sphinx de tenir lieu du symbole par excellence – le Sphinx, dit Hegel, est « le symbole du symbolique lui-même »⁵⁷⁶ –, j'avancerais ici que l'art, et ce peu importe la forme particulière à laquelle une œuvre se rapporte (i.e. art symbolique, art classique, art romantique) comporte une part énigmatique. Autrement dit, dans la mesure où l'on reconnaît qu'une œuvre d'art comporte sa propre vérité ou son propre sens, et que cette vérité ou ce sens est en quelque sorte contracté à l'intérieur même de l'œuvre, c'est-à-dire que les différents éléments qui composent l'œuvre forment une unité de sens qui n'existe et qui n'est contenu que dans cette œuvre (idée d'un renvoi paradoxal chez Gadamer), on peut dire que le sens ou la vérité d'une œuvre, et ce peu importe à quelle forme ou à quel type d'art cette œuvre se rapporte, se donne sous la forme d'une énigme, prise dans le sens d'un récit ou d'une fable dont le sens est à découvrir et dont les éléments qui tissent ce sens et qui permettent de le découvrir se situent tous à même la chose même (c'est-à-dire que le sens d'une énigme est contenu dans l'ensemble des éléments qui composent cette énigme).

⁵⁷⁴ Garbis Kortian, « L'art appartient-il au passé? La thèse hégélienne de la fin de l'art et la psychanalyse », *Critique*, no 416, 1982, p. 73-83 [p. 74 pour la citation].

⁵⁷⁵ Hegel, *Cours d'esthétique II*, op. cit., p. 131.

⁵⁷⁶ Hegel, *Cours d'esthétique I*, Paris : Aubier, 1995, p. 483.

Alors que pour Hegel le Sphinx des Égyptiens, cet être hybride mi-animal mi-homme (ou mi-femme?), apparaît comme l'emblème de la forme symbolique, car l'esprit ou le spirituel n'apparaît pas encore pleinement sous la forme de la figure humaine (le Sphinx est à la mi-chemin d'une telle forme), et donc la vérité (ou la véritable beauté selon Hegel) paraît ainsi voilée par le caractère monstrueux ou hybride du Sphinx, il revient à l'homme, et plus particulièrement à un homme grec – Œdipe – de dévoiler le sens de l'énigme et de réaliser que le beau et le vrai sont le fait de l'homme. Ainsi, il apprend que la vérité qui est à l'œuvre dans l'art classique des Grecs représente un idéal de beauté apollinien et il semble par ailleurs que c'est la modernité de Hegel qui l'a habitué à assimiler la beauté à un idéal apollinien car, à ses yeux :

Apollon apparaît comme le dieu qui sait, comme l'explication et la belle représentation des intérêts de l'esprit, comme celui qui enseigne aux Muses ; « Connais-toi toi-même », telle est l'inscription de son temple à Delphes, un commandement qui ne se réfère cependant pas, comme on pourrait le penser, aux faiblesses et aux défauts humains, mais à l'essence de l'esprit, à l'art et à toute véritable conscience⁵⁷⁷.

Il ressort de ces considérations que la beauté a trait à la connaissance de soi⁵⁷⁸. Cependant, contrairement à ce qu'on pourrait croire, Œdipe, comme on l'a vu au chapitre 4, ne résout que partiellement l'énigme. Certes, l'être qui, à l'aube marche sur quatre pieds, à midi sur deux et au crépuscule sur trois, est bel et bien l'homme, mais pas n'importe quel homme, cet être est Œdipe lui-même⁵⁷⁹. En ce sens, on peut dire que la vérité qui se révèle au travers de l'art classique des Grecs se rapporte à la condition universelle de l'Homme et de l'exigence qui pèse sur lui d'accéder à la connaissance de soi (et aussi, bien sûr, à la formation ou au façonnement de soi), mais il lui manque, en un sens, la vérité selon laquelle l'homme relève (aussi) de la finitude, de la singularité et de la particularité individuelles non idéalisées et non universelles⁵⁸⁰. Cette vérité est par ailleurs le fait de la conception romantique de l'individu, c'est-à-dire l'individu pris comme un être concret et unique déterminé dans sa singularité et sa particularité propres. Pour le dire autrement, la conception romantique révèle la vérité selon laquelle c'est l'individu singulier (et non l'Homme universel) qui fait, produit et apprécie la beauté. Comme on l'a vu un peu plus haut, un jeu n'évolue et ne grandit qu'en autant que des subjectivités individuelles y prennent part. C'est la conjugaison, à l'intérieur même de

⁵⁷⁷ Hegel, *Cours d'esthétique II*, op. cit., p. 85.

⁵⁷⁸ « Le besoin universel de l'art, dit Hegel, est donc le besoin rationnel qu'a l'homme d'élever à sa conscience spirituelle le monde intérieur et extérieur et d'en faire ainsi un objet où il puisse reconnaître son propre Soi-même ». Ibid., p. 46.

⁵⁷⁹ Voir ci-dessus, Ch. IV, p. 202.

⁵⁸⁰ Dans l'art des Grecs, contrairement à l'art romantique, la figure humaine apparaît « purifiée dans son objectivité des infirmités de la finitude ». Hegel, *Cours d'esthétique II*, op. cit., p. 17.

la subjectivité individuelle, de l'imagination et de la volonté libre formée par les règles qui est garante de la production du beau. Aucun système objectif ou effectif ne réalise le beau, aucun système de jeu ne compte des buts ou ne peint et contemple des tableaux. Ainsi par exemple, malgré leur efficacité pratique, ni le système de la trappe au hockey ni le style scientifique aux échecs n'élèvent le jeu à une forme appréciable par notre sensibilité symbolique. Ces manières figées de jouer ne s'adressent pas à notre sensibilité, elles sont entièrement tournées vers l'efficacité pratique, et ainsi elles paraissent déterminées par un but limité et immédiat : vaincre platement, académiquement et fadement l'autre. Bref, à l'anthropomorphisme de l'idéal du beau que l'esthétique de Hegel met en valeur correspond une vision du monde, la vision moderne, qui se représente la subjectivité individuelle comme point de départ et comme destination du beau, du bien et du vrai.

Mais l'homme, pris dans sa singularité et sa particularité individuelles non-universelles, n'est pas exempt de laideur et de difformité. Ainsi, le fait de *se connaître soi-même*, c'est aussi reconnaître que le bestial, le monstrueux, le difforme, bref le laid, habitent le soi. Autrement dit, l'acte de se connaître soi-même parcourt également le chemin de la laideur : « Par et dans la laideur, l'homme est amené à ré-fléchir sur soi, à s'appréhender *comme il est* dans l'horizon du temps »⁵⁸¹. Ainsi, la monstrueuse figure du Sphinx montre doublement la part de laideur et de difformité intrinsèque au soi, car, d'une part, le Sphinx lui-même apparaît, du fait de son hybridité, comme un être laid, et d'autre part, Œdipe, en découvrant sa véritable identité, voit et fait voir malgré lui sa propre laideur, à savoir : l'ignominie des actes de tuer son père et de partager le lit de sa mère. Or pour nous, il revient au jeu (et non au Sphinx) de tenir lieu du symbole du symbolique, et puisque le jeu, comme on l'a vu un peu plus haut, est (re)présentation de soi, il conduit à la connaissance de soi, puisque, au travers de la (re)présentation (de soi), advient une forme de (re)connaissance (de soi). Le jeu, a-t-on dit précédemment, permet de prendre la mesure du soi et, ajoutera-t-on maintenant, contribue ainsi à la connaissance de soi. Il importe donc maintenant de mettre en lumière, d'une part, dans quelle mesure le laid (se) joue dans le jeu et, d'autre part, comment, dans le jeu, la connaissance de soi se lie à la fois à la question du beau *et* à celle du laid.

Comme on l'a vu au chapitre précédent en faisant référence à Gadamer faisant lui-même référence à Aristote : « une chose est belle "lorsqu'on ne peut rien lui ajouter, ni rien lui enlever" »⁵⁸². Mais, ajoute aussitôt Gadamer, on pourrait tout aussi bien inverser cette proposition :

⁵⁸¹ Murielle Gagnebin, *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytique du laid*, Paris : Éditions Champ Vallon, 1994, p. 262.

⁵⁸² H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 71.

[L]a densité interne propre à la tension de ce que nous appelons beau se mesure précisément à la marge de variation qui lui permet de tolérer qu'on transforme, remplace, ajoute et retranche certains de ses éléments, mais tout ceci ne peut avoir lieu qu'à partir d'un noyau structurel auquel on ne peut toucher sans faire perdre à cette configuration son unité vivante⁵⁸³.

Le beau paraît donc ici comme un milieu, comme un noyau ou un centre en périphérie duquel l'accidentel, le contingent, l'inessentiel et le laid peuvent prendre place et se jouer. Ainsi par exemple, on a dit, à propos du hockey, qu'il était possible, à l'intérieur d'un match, d'isoler un beau jeu ou une belle séquence de jeu (un but, une passe, une feinte, un arrêt, etc.). Une belle partie ou un beau match comporte donc un « noyau structurel » autour duquel se greffent des moments inessentiels et des séquences de jeu que l'on peut qualifier de laides (lorsque, par exemple, le mouvement devient informe et fait ainsi figure de ce j'appelle personnellement de la « bouillie »). L'accidentel et l'inessentiel paraissent d'ailleurs pratiquement inévitables ; un but accidentel (« garbage goal ») peut fort bien être marqué dans le cadre de ce qu'on reconnaît tout de même comme une « belle partie » ou un « beau match ». On peut, en ce sens, parler d'une prose du match de hockey, puisque coexistent ici l'essentiel et l'inessentiel, le beau et le laid, le valable en soi et la « bouillie », etc. Ceci dit, le laid et le contingent qui se jouent dans le jeu peuvent être imputables à un manque de talent, un manque d'attention ou de concentration, un manque de maîtrise des règles de l'art, un manque d'imagination, un manque de finesse et de vitesse, un manque d'énergie, etc. Et en cela, c'est-à-dire en tant qu'il y a présence d'un manque, le jeu tend à se mouvoir selon le mode d'être du désir et de la pulsion. La part de laideur ou de difformité qui s'immisce dans le jeu paraît donc en partie déterminée par la résurgence du pulsionnel et en ce sens, le laid paraît résulter d'un débordement du soi. Ainsi par exemple, le fait que, lors du célèbre tournoi de hockey de 1972, la conduite des joueurs de l'équipe canadienne paraissait « carburer à l'adrénaline » rend compte d'une régression ou, à tout le moins, d'un maintien du jeu à un stade pulsionnel ; un stade au cours duquel l'agitation des émotions sur-détermine l'agir des joueurs et fait basculer la raison en déraison. Conséquemment, comme on l'a vu, cela a pour effet de conduire à la démesure, à l'excès et au débordement. Autrement dit, la résurgence du pulsionnel affecte le jeu en le *dé-formant*, en le rendant laid et inélégant, mais cela fait en quelque sorte partie du jeu ou, à tout le moins, de la prose du jeu.

Le laid serait, en ce sens, immanent à l'être du jeu et il a pour effet, dans sa manifestation, d'éveiller notre étonnement (en nous choquant, en nous scandalisant, en nous répugnant, etc.). Le laid,

⁵⁸³ Ibid., p. 71.

dit d'ailleurs Murielle Gagnebin, « représente la forme de l'étonnement »⁵⁸⁴. Et l'étonnement, dit Hegel discutant de la question du symbolique, représente le point de départ d'où surgissent les visions artistique, religieuse et scientifique du monde (l'étonnement est en quelque sorte l'étincelle de l'intelligence⁵⁸⁵). Or pour Hegel, contrairement à Gagnebin, l'étonnement est lié à ce qui est en soi universel et qui se maintient dans le temps (le beau), alors que pour Gagnebin l'étonnement se rapporte à la finitude de l'apparence de l'être qui se dégrade sous l'effet de l'usure du temps (le laid). Ceci dit, en tant que le laid, malgré son caractère répugnant, fascine l'homme en lui rappelant sa finitude et « sa vocation d'être pour la mort »⁵⁸⁶, il acquiert la fonction d'un principe heuristique et appelle son propre dépassement, c'est-à-dire qu'il conduit l'homme à rechercher et à découvrir ce qui est beau, ce qui est non pas ponctuel et limité, mais éternel et infini. Et en ce sens, le laid tout comme le beau participe au processus de connaissance de soi, car, confronté à la difformité de son être qui s'use, l'homme s'étonne de sa condition limitée et apprend ainsi à mieux se connaître. En ce qui concerne le domaine du jeu, on peut illustrer cette idée en se rapportant encore une fois au développement du hockey canadien. L'inélégance dont a fait preuve l'équipe canadienne lors de la célèbre série du siècle a en quelque sorte révélé le caractère limité, fini et usé du style de hockey pratiqué de ce côté-ci de l'Atlantique. Cette révélation étonna car, par rapport au style soviétique, le style canadien parut grossier et fit montre par là de son caractère choquant ou scandaleux. L'étonnement que suscita l'inélégance de la conduite des joueurs canadiens se manifesta notamment dans les huées des partisans canadiens et activa en quelque sorte l'étincelle de la prise de conscience de cette insuffisance et de la prise de conscience de la nécessité de relever la qualité du jeu à une forme ou un style capable de passer l'épreuve du temps. Cette élévation adviendra cependant plus tard, elle se formera avec le temps et apparaîtra dans toute sa splendeur au travers d'une figure individuelle que l'on qualifiera d'ailleurs de « Merveille », à savoir : Wayne Gretzky. Dans un ordre d'idées similaire, la réforme du règlement officiel de la LNH en 2006 peut être interprétée comme une réflexion et une recherche issue de l'étonnante laideur à laquelle s'était rabaissé le jeu (ex. : l'affaire Bertuzzi, la trappe et sa propension à produire de la « bouillie », le « puck dropping », l'accrochage et les coups de bâtons, etc.) et qui, du fait de la médiocrité du spectacle qu'il offrait, vouait le hockey à sa propre disparition ou à sa mort (à la fin des années 1990 et au début des années 2000, plusieurs amateurs de hockey, dont je fais partie, se sont désintéressés de ce sport car sa représentation s'était alors réduite à une « bouillie » inélégante et sans intérêt). En ce sens, on peut dire que pour que le hockey accède à la qualité de (belle) représentation, il importe qu'il soit joué en respectant la règle et qu'il soit joué dans les « règles de

⁵⁸⁴ M. Gagnebin, *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytique du laid*, op. cit., p. 137.

⁵⁸⁵ « L'homme que rien n'étonne encore continue de végéter dans l'hébétéude et l'apathie ». Hegel, *Cours d'esthétique I*, op. cit., p. 421.

⁵⁸⁶ M. Gagnebin, op. cit., p. 264.

l'art ». D'ailleurs, une des contributions des plus importantes de la « réforme » de la LNH en 2006 tient à une application plus rigoureuse des règles du jeu. Bref, la laideur au travers de laquelle le hockey s'est déformé a conduit à une ré-flexion sur le caractère fini et usé de « l'être » du hockey ; le hockey canadien a ainsi appris à mieux se connaître, à dépasser sa finitude et à renouer avec le beau.

Cela étant dit, il importe maintenant d'examiner de plus près ce que l'on entend par « beauté » lorsqu'on parle du jeu. Et puisqu'il revient au mouvement et à son actualisation de faire accéder le jeu à la qualité de représentation, c'est en faisant d'abord une brève incursion dans la domaine musical qu'il paraît possible d'entamer l'identification de la beauté du jeu, entendu que « jouer avec art » suppose d'abord de configurer le mouvement du jeu selon un certain rythme et une certaine harmonie. Bref, le rythme et l'harmonie, comme nous le verrons à l'instant, jettent les bases de la *formation* esthétique du jeu.

6.2 Rythme et harmonie

Afin de mettre en lumière les qualités rythmiques et harmoniques du jeu, il importe de faire d'abord retour à la question du temps propre ; question qui se situe en amont de la question de la mesure puisqu'elle se rapporte aux conditions qui précèdent l'établissement des règles du jeu⁵⁸⁷. Le jeu, tout jeu, a-t-on dit, comporte son propre temps, et l'écoulement de ce temps, dont le mouvement peut être plus ou moins rapide ou plus ou moins lent, donne le tempo du jeu. Dans le jeu comme dans le domaine de la musique, le tempo fait référence à la vitesse d'exécution du mouvement. Ainsi, le tempo peut être rapide ou lent et il peut changer ou varier en accélérant ou en ralentissant. Le tempo concerne donc l'écoulement du temps et l'exécution du mouvement dans le temps. Parce qu'un jeu, tout jeu, comporte son propre temps, le tempo n'est pas le même d'un jeu à l'autre. Le tempo d'un match de hockey, a-t-on avancé au chapitre précédent, est plus rapide que celui d'un match de soccer. De même, le mouvement d'une partie d'échecs est plus lent que celui d'une partie de dames. Par ailleurs, une représentation théâtrale comporte aussi son propre tempo, et ce, non seulement en fonction du style des comédiens et de la lecture de la pièce qu'en fait le metteur en scène, mais aussi en fonction du texte et de l'esprit même de la pièce ; et en ce sens, au théâtre, le temps est, comme l'espace, redoublé par un temps fictif ou imaginaire. Ainsi par exemple, la pièce *Pas moi* de Beckett, et ce peu importe par qui elle est jouée, se déroule à une vitesse folle, c'est une pièce dont le tempo est accéléré, effréné, alors que dans la pièce *Fin de partie* du même Beckett, quelque chose, certes, y suit

⁵⁸⁷ Voir ci-dessus, Ch. V, p. 219-220.

son cours, mais le temps apparaît pour ainsi dire arrêté – le tempo de *Fin de partie* est lent et il est à la limite du fastidieux.

Ceci dit, un même jeu, le hockey par exemple, peut se jouer selon une vitesse d'exécution variable (plus ou moins rapidement, plus ou moins lentement, etc.). Ainsi, en dépit du temps réglé, le tempo d'un même jeu peut être rapide, pressé, lent, modéré, etc. En d'autres termes, malgré le fait que, par exemple, un match de hockey compte trois périodes de vingt minutes chacune ou que, dans le cadre d'une partie d'échecs disputée lors d'un tournoi international, la durée allouée à chaque joueur pour exécuter ses 25 premiers coups est fixée et réglementée, le tempo d'un même jeu peut varier d'une partie à l'autre. De plus, une même partie peut connaître une accélération ou un ralentissement de son tempo, bien que le temps chronométré continue de s'écouler selon la plus stricte régularité. Ainsi par exemple, aux échecs, on dit d'un joueur qu'il a « l'avantage du tempo » lorsqu'il exécute un coup qui contribue à la fois à renforcer sa défensive et à consolider son attaque, car un tel coup fait gagner du temps et fait accélérer le mouvement⁵⁸⁸. Or les variations de tempo à l'intérieur d'un même jeu ou à l'intérieur d'une même partie sont essentiellement déterminées par la subjectivité particulières des participants du jeu. Le tempo conjugue donc le temps propre d'un jeu à l'expérience particulière qu'en font les joueurs. Parce que le temps et la durée propres d'un jeu se jouent au présent, la subjectivité, le tempérament et le style des joueurs qui participent au jeu contribuent à donner le tempo, car ce sont les joueurs qui exécutent le mouvement. À ce titre, un joueur d'échecs au style agressif et offensif, comme par exemple un « joueur éclair » tel que Mikhaïl Tal, développe ses pièces selon un mouvement rapide et tend ainsi à accélérer le jeu et à contraindre l'adversaire à suivre le tempo ainsi imposé. D'une manière analogue au domaine de la musique, l'amplitude du mouvement d'un jeu n'est pas strictement déterminé métronomiquement : « Le bon tempo, pour l'exécution d'une même œuvre, peut varier selon l'interprète, et il semble que la justesse, dans ce domaine, soit atteinte lorsque se rencontrent harmonieusement la conception temporelle du compositeur et la façon dont l'interprète la ressent »⁵⁸⁹.

Enfin, on dira que le tempo, en tant que s'y conjuguent le temps propre du jeu et la subjectivité particulière des joueurs, n'est pas une stricte affaire quantitative. La vitesse du mouvement qui donne le tempo d'un jeu ou d'une œuvre musicale donne également lieu à l'expression de qualités.

⁵⁸⁸ De plus, en gagnant de la vitesse et du temps, on gagne de l'espace : « Le temps est l'atout par excellence, gagner « des » temps conduit presque inévitablement à la victoire. Et, à l'opposée, les temps perdus annulent la vitesse ; or elle est nécessaire pour s'installer dans la durée grâce à laquelle on s'enquiert de l'espace sur l'échiquier ». Fernando Arrabal, *Fêtes et défaites sur l'échiquier*, Paris : L'Archipel, 1991, p. 14.

⁵⁸⁹ Nicole Lachartre, C.D. de *Encyclopédia Universalis*, article « tempo ».

D'ailleurs, dans le domaine de la musique, les différents termes pour désigner le tempo (allegro, presto, moderato, etc.), servaient traditionnellement à indiquer la teneur qualitative d'un morceau ou d'une composition. Ainsi par exemple, avant de désigner un mouvement « vif » et « rapide », le terme « allegro » fait d'abord référence à la gaieté et à l'allégresse. En ce sens, on peut dire que, par exemple, une partie de hockey ou d'échecs disputée entre amis peut se dérouler selon un mouvement rapide et joyeux (allegro) ou aisé et lent (adagio), et ce en fonction de la subjectivité, du tempérament et du style de ceux qui prennent part au jeu.

Ceci dit, laissé à lui seul, le tempo peut devenir capricieux et s'interrompre du fait de l'arbitraire des joueurs. Autrement dit, en dehors d'une mesure qui règle le temps, le tempo peut sombrer dans une sorte de vagabondage des humeurs et des tempéraments qui peut donner lieu à un mouvement lourd et dénué de toute fluidité et de toute régularité. De plus, en tant que, dans la pratique, un jeu est en mesure de durer ou de se maintenir dans le temps, et que, dans le temps, l'effort et l'attention qu'exige le jeu ont pour effet de fatiguer les joueurs et les spectateurs qui y prennent part, le jeu peut, en l'absence de règles ou de conventions qui déterminent la régulation du temps et de la durée d'une partie et qui mesurent son mouvement, se jouer jusqu'à l'épuisement ou encore jusqu'à l'écoeurement, c'est-à-dire jusqu'à ce que le mouvement se désarticule, s'estompe et s'éteigne. Il paraît donc nécessaire de régler le tempo, et il revient à la mesure de régler et de compter le temps et d'introduire ainsi un principe de régularité qui donne une unité et une identité formelles à une partie, à un jeu ou à une œuvre.

Tel que mentionné au chapitre précédent, la mesure, en comptant le temps et en le divisant en séquences d'égale durée, organise et agence les sons, les mouvements et les mots dans le temps et la durée. Mais la mesure, on l'a également vu, ne se résume pas à une répartition strictement régulière du temps, des mouvements et des mots, la mesure inclut en son sein même l'irrégularité, et ce dans le sens où, en musique par exemple, une mesure de quatre temps peut compter un nombre variable de notes combinées de diverses manières – une ronde, deux blanches, quatre noires, une combinaison de croches, demi-croches, triolets ou toute autre combinaison dont la somme est égale à quatre temps. Comme l'avance Hegel dans sa discussion sur la musique, la mesure fait « apparaître l'uniformité dans ce qui n'est pas uniforme »⁵⁹⁰. Or, en procédant ainsi, il appert que la mesure ne fait que diviser et catégoriser le temps selon une idéalité abstraite, une loi de type « mathématique ». Conséquemment, la mesure n'est qu'un rudiment de la beauté au même titre que la symétrie dans le domaine de

⁵⁹⁰ Hegel, *Cours d'esthétique III*, Paris : Aubier, 1997, p. 153.

l'architecture. Le mouvement esthétique du jeu exige une médiation plus riche et cette médiation est le rythme.

En musique, le rythme, dans son articulation avec la mesure, concerne d'abord les accents et leur répétition. Ce premier élément rythmique – les accents – se fonde sur des rapports d'intensités en ce sens que, par exemple, dans une mesure à quatre temps, les premier et troisième temps sont plus marqués ou accentués par rapport aux deuxième et quatrième temps (avec une accentuation plus grande sur le premier temps que sur le troisième). Autrement dit, dans une mesure à quatre temps, on compte deux temps forts et deux temps faibles. Cette distribution-différenciation des accents constitue ce que Hegel nomme le « rythme de la mesure ». On peut donc dire que la mesure, en établissant une différence d'accents (temps fort, temps faible), contribue à donner le rythme, mais elle le fait d'une manière rigide et son mouvement paraît vite monotone et limité. Le rythme, dans sa forme achevée, articule non seulement le tempo et la distribution des accents, il inclut également les contretemps et les syncopes. Pour Hegel, il revient d'ailleurs aux syncopes de constituer l'élément le plus riche du rythme, car les syncopes, en produisant des contretemps, nient l'égalité monotone de la mesure et insufflent de la vitalité dans le mouvement de la mesure. En un sens, on peut dire que les contretemps et les syncopes produits rythmiquement nient, en l'incluant, la répartition-répétition régulière du temps de la mesure. De plus, le rythme prend en charge le tempo et ses variations. À ce titre, il appert que le rythme forme un tout qui se compose des particularités individuelles du tempo et de la rigidité objective (mathématique) de la mesure. Autrement dit, dans le rythme, les variations du tempo et la régularité de la mesure sont ressaisies et dépassées et forment ainsi un tout, une unité. Le rythme paraît donc être tissé par la vitesse variable du mouvement (tempo) et par la régulation de l'irrégularité de la durée (mesure). Bref, le rythme, en tant qu'il organise et conjugue les intensités marquées par la mesure (temps forts, temps faibles, crescendo, decrescendo, etc.) et celles marquées par le tempo (moderato, adagio, allegro, presto, accelerando, etc.) vient en quelque sorte ponctuer le mouvement dans lequel se déploie le temps musical.

Or dans le jeu, du moins au hockey et aux échecs, le mouvement du temps s'affigure dans l'espace, c'est-à-dire qu'il se donne à voir. Autrement dit, aux échecs et au hockey, le rythme et le tempo sont visibles. Au hockey comme aux échecs, gagner du temps et avoir du rythme, c'est s'enquérir de l'espace, c'est prendre possession de la patinoire ou de l'échiquier et de s'y mouvoir avec aisance et d'habiter l'espace de jeu comme un chez soi. Ainsi par exemple, au hockey, on dit d'un joueur qu'il « crée de l'espace » lorsqu'il arrive à conserver suffisamment longtemps la rondelle et à la passer au dernier moment, c'est-à-dire de manière à compromettre l'adversaire en le poussant à

« commettre un surnombre » (i.e. lorsque plusieurs joueurs adverses couvrent le porteur de la rondelle, cela a pour effet de libérer de l'espace sur la glace). Puisque l'affiguration du mouvement du temps s'effectue ici dans l'espace, la division-répartition de l'espace (i.e. la délimitation des zones de jeu au hockey – zones offensive, défensive et neutre – et les 64 cases de l'échiquier divisé en deux camps de 32 cases divisés eux-mêmes en deux : l'aile du côté du roi et l'aile du côté de la dame) contribue, à la manière d'une mesure, à organiser et à agencer l'unité du rythme. La division-répartition de l'espace de jeu en différentes zones a donc pour effet de fixer des points de repères pour les joueurs (et les spectateurs). On dira en ce sens que, dans le jeu, la division réglée du temps est redoublée par la division-répartition de l'espace qui forme ainsi un cadre spatio-temporel formel qui assure la régularité et l'unité du mouvement rythmique. Mais ce cadre formel ne suffit pas à donner le rythme, puisque l'irrégularité – les accents, les contretemps, les variations de tempo, etc. – est un élément constitutif du rythme. Dans le jeu, au hockey et aux échecs, cette irrégularité relève essentiellement de la subjectivité des joueurs, et plus particulièrement de l'imagination créatrice. Autrement dit, il revient aux joueurs de créer des combinaisons composées de mouvements de diverses longueurs, et ce tout en respectant la mesure spatio-temporelle du jeu (i.e. les limites de temps et d'espace établies par la règle). Ainsi par exemple, lorsqu'une équipe de hockey se porte à l'attaque, les joueurs exécutent des mouvements de différentes longueurs (passe longue, passe courte, petit coup de patin, longue enjambée, tir éloigné, tir rapproché, pivot, etc.) qui, tout en respectant la délimitation des zones de jeu, configurent le rythme du jeu ou, à tout le moins, le rythme de l'attaque. Tout comme une mesure à quatre temps peut être composée de diverses manières et répartir différemment la durée de chaque note (une ronde, deux blanches, quatre noires, etc.), l'exécution d'un jeu (offensif ou défensif) se déploie sous la forme de variations de combinaisons qui respectent les délimitations spatiales et temporelles du jeu : une entrée de zone effectuée par un jeu de deux passes courtes (une noire, une croche) suivies d'une passe longue (une ronde ou une blanche) complétée par un tir sur réception (temps fort ou crescendo), ou encore, un repli défensif prenant forme d'une succession d'actions ou de coups de diverses longueurs comme, par exemple, une passe latérale longue suivie d'une passe arrière courte et d'une passe avant, enfin, un joueur seul en échappée peut pivoter ou feinter (syncope et triolet) avant d'exécuter un tir rapproché, etc. De même, aux échecs, un joueur peut orchestrer son attaque par une combinaison composée d'une longue diagonale (fou) suivie d'une courte oblique (cavalier) complétée par une longue transversale (tour). Ici, il appert que le rythme se présente sous la forme d'échanges et de combinaisons entre coéquipiers ou entre les pièces d'un même joueur. Mais au hockey comme aux échecs, le rythme, dans sa forme achevée, dépend également des échanges entre adversaires. Ainsi par exemple, à une attaque ou à un mouvement vers l'avant, répond un contre-mouvement, une défense ou un repli qui peut lui-même à son tour donner lieu à une contre-attaque, un rebondissement ou un revirement, c'est-à-dire un

changement de la direction du mouvement, changement qui ponctue le jeu, qui lui donne du rythme. En tant que les échanges entre les adversaires prennent la forme d'un mouvement de va-et-vient, un mouvement de coups et de contre-coups, qui paraît s'engendrer comme par lui-même (Gadamer), on pourrait voir dans ce mouvement un enchaînement ponctué de temps et de contretemps, entendu qu'un revirement ou une contre-attaque vient rompre l'élan ou l'attaque adverse et produit ainsi un mouvement qui s'enchaîne au mouvement de l'adversaire en s'y opposant.

Ceci dit, le rythme d'un jeu ou d'une partie peut varier, changer et se moduler de différentes façons. Autrement dit, tout comme un même jeu et/ou une même partie peut connaître des variations de tempo, un même jeu et/ou une même partie est sujet à des variations rythmiques. Ces variations peuvent être déterminées par la structure même du jeu, dans le sens où, aux échecs par exemple, les différentes phases de jeu – ouverture, milieu de partie, fin de partie – ne se jouent pas selon un même rythme, puisque le temps et l'occupation de l'espace sont autres. Le rythme peut également varier en fonction du pointage ou en fonction de la position avantageuse ou désavantageuse des joueurs, entendu que, par exemple, une équipe de hockey qui a une avance de trois buts après 45 minutes de jeu tendra généralement à « fermer » le jeu et adoptera un rythme « étouffé » ou « étouffant », alors que l'équipe qui tire de l'arrière cherchera, au contraire, à « ouvrir » le jeu et à imposer un rythme « vif » et « agressif ». Les variations rythmiques peuvent également être déterminées par les styles de jeu (collectifs et/ou individuels) et par le tempérament, les dispositions et les qualités personnelles des joueurs ainsi que par la conjugaison de ces styles, tempéraments et qualités aux styles, tempéraments et qualités des autres joueurs (coéquipiers et adversaires).

Enfin, là où la mesure assure une identité formelle au mouvement du jeu en organisant l'irrégularité de manière uniforme et en divisant en séquences d'égales durées le temps et l'espace de jeu, le rythme, en tant qu'il se compose de variations d'accents et de tempi et qu'il prend en charge les contretemps et les syncopes, contribue, quant à lui, à unifier et à uniformiser la diversité effective du mouvement, c'est-à-dire qu'il confère une unité au déploiement « ici et maintenant » du mouvement. On dit d'ailleurs d'un match qui manque de rythme que c'est un match décousu, c'est-à-dire un match qui manque d'unité. Or, en tant qu'il configure un mouvement temporel au sein duquel la diversité se fait unité, le rythme doit s'exécuter avec synchronisme (dans le cas contraire, le rythme risque de tomber à plat et de ne produire qu'un tapage arythmique). Autrement dit, les différentes positions et les différentes possibilités de déplacements offertes par un jeu appellent un travail de concordance ou d'enchaînement synchronisé des actions, mouvements, gestes, déplacements, etc. qui composent le rythme. Ainsi par exemple, au hockey, le synchronisme, en tant qu'il fait référence aux positions et

aux déplacements des joueurs les uns par rapport aux autres ainsi que par rapport aux filets et à la rondelle, est fondamental à la mise au point du rythme du jeu. De même, aux échecs, le joueur doit, comme un chef d'orchestre, synchroniser le déplacement de ses pièces et organiser l'espace de jeu de manière à pouvoir exécuter des mouvements offensifs tout en contrant défensivement les mouvements adverses. Par ailleurs, au théâtre, ce travail de synchronisme lié à la configuration rythmique du jeu prend en charge le ton, le débit et l'intonation des échanges (et des silences) entre les personnages, de même qu'il fait correspondre les paroles et les gestes de ces derniers de manière à ce que les significations et les émotions que porte le texte prennent corps dans le temps et l'espace effectifs de la représentation en performance.

Ceci dit, l'unité créée par le rythme et par son articulation dialectique du tempo et de la mesure ne concerne que l'enchaînement horizontal ou longitudinal des actions, gestes, déplacements et mouvements. Le rythme ne prend pas en charge la « hauteur » et le « relief » de ces actions, gestes, déplacements et mouvements dans le sens où, en musique par exemple, le rythme d'une pièce musicale ne donne pas la tonalité des sons qu'il contribue à enchaîner, le rythme n'indique pas la hauteur de la note sur la gamme (do, ré, mi, fa, sol, la, si, do), il n'indique que leur longueur ou leur durée (ronde, blanche, noire, croche, etc.). Dans le jeu, au hockey par exemple, ce qui correspond à la place de la note sur la gamme fait référence aux différents types d'action (passe, tir du poignet, lancé frappé, pivot, etc.) et aux différentes positions (ailier, centre, défenseur, gardien). Et la configuration-combinaison des différents types d'action (ou des différentes tonalités ou différents sons) produit une unité qui relève non pas du rythme mais de l'harmonie.

Dans le domaine de la musique, l'harmonie comprend d'une part, la relation, la transition et l'enchaînement d'un son à d'autres sons et sa forme emblématique est alors la gamme. D'autre part, l'harmonie inclut une superposition et une simultanéité des sons, elle apparaît alors en tant qu'accord, c'est-à-dire comme un ensemble consonnant, une multitude de sons perçus comme unité. En tant que, d'une part, l'harmonie prend la forme de la gamme ou de la succession de sons, elle relève d'un principe d'opposition ou de différenciation (les notes de la gamme, parce qu'elles sont de différentes hauteurs, se lient les unes aux autres selon un rapport de différenciation : do n'est pas ré, ré n'est pas mi, etc.). Or, d'autre part, en tant qu'elle prend la forme de l'accord ou de la superposition de notes aux proportions justes ou adéquates, l'harmonie relève d'un principe de résolution de l'opposition (jouées simultanément, la tonique, la quinte et l'octave par exemple, forment une unité qui abroge leurs différences). Ce double rapport d'opposition et de résorption des différences auquel l'harmonie soumet la forme musicale apparaît dans le domaine de la peinture en tant que jeu de contrastes et

d'associations de couleurs, de lumières et d'ombres. Ainsi : « [L]es couleurs, affirme Hegel discutant de l'harmonie picturale, doivent être disposées de telle façon que l'on voie s'instaurer, tant leur opposition picturale, que la médiation et la résolution de cette opposition, et par là même une stabilité et une réconciliation »⁵⁹¹. En somme, on peut dire que l'harmonie consiste essentiellement en un processus d'intermédiation ; intermédiation de l'ensemble des couleurs et des tons d'un même tableau dans le domaine de la peinture et intermédiation de l'ensemble des notes et des sons d'un même morceau dans le domaine de la musique. Autrement dit, l'harmonie est une totalité intermédiée, un ordre d'ensemble au sein duquel les différents éléments, dans leur liaison même, ont un temps et une place appropriés, justes et proportionnels. L'intermédiation des notes ou des couleurs qui composent l'harmonie est, par ailleurs, sujet à des modulations. À l'intérieur d'un accord ou d'une gamme, une même note peut changer de position et de fonction et faire ainsi varier l'accord ou la gamme (do, do mineur, do septième, etc.), et du coup, cela fait varier les humeurs et les sentiments exprimées (dans la musique occidentale classique, telle que codifiée depuis les débuts de la Renaissance, une gamme ou un accord en mineur exprime un sentiment de gravité alors qu'une gamme ou un accord en majeur donne lieu à une expression légère ou joyeuse). La modulation et la variation des différents ensembles de notes (accords et gammes) rendent possible la progression ou le passage d'une tonalité à une autre, c'est-à-dire que chaque note de la gamme ou de l'accord peut à son tour devenir la note principale ou le son fondamental de l'ensemble. À ce titre, on dira, à la suite d'Alain Patrick Olivier, que la nature véritable de l'harmonie se définit comme « un système de tension à l'égard de la tonique »⁵⁹². Or, en tant que l'idée d'une totalité intermédiée constitue le fondement de l'harmonie, cela suppose qu'en son sein même le dissonnant y trouve une place. Tout comme le rythme apparaît dans sa plus grande richesse lorsqu'il est ponctué de contretemps et de syncopes, l'harmonie atteint toute sa profondeur lorsqu'elle inclut l'opposition⁵⁹³. Dans la philosophie de la musique de Hegel, la dissonance créée par l'accord de septième ou de neuvième, par exemple, donne lieu à un contraste ou une opposition qui appelle sa suppression et conduit au retour de la consonnance. En cela, la dissonance pose la nécessité d'un mouvement de retour à l'identité ou à l'unité de l'accord consonnant ou, autrement dit, la dissonance est une force mobilisatrice de l'harmonie.

Ceci dit, dans le jeu, l'harmonie se compose, pour l'essentiel, des positions, des combinaisons, des fonctions, et des déplacements, bref des actions fondées par les règles du jeu. Ainsi

⁵⁹¹ Hegel, *Cours d'esthétique III*, Paris : Aubier, 1997, p. 69.

⁵⁹² Alain Patrick Olivier, *Hegel et la musique : de l'expérience esthétique à la spéculation philosophique*, Paris : Éditions Champion, 2003, p. 163.

⁵⁹³ « C'est ce qui fait la profondeur proprement dite du son musical, savoir, qu'il s'engage aussi dans des oppositions essentielles et ne recule pas devant leur stridence et leur caractère déchiré ». Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit., p. 167.

par exemple, aux échecs, le fait que, de par leur position, leur fonction et leur possibilité de déplacement et de combinaison, un certain nombre de pièces soient disposées de manière à défendre ou à attaquer (ou les deux en même temps) donne lieu à une forme d'accord, à une harmonie dont la « tonique », par exemple, peut être tenue par un fou, la « quinte » par un cavalier et la « tierce » par un pion. Mais puisque, aux échecs, une configuration harmonieuse des pièces rencontre une configuration adverse qui s'y oppose et cherche à la nier, cela engage le jeu dans une progression de type consonnant-dissonnant, un mouvement dans lequel les harmonies ou les accords composés par chaque joueur doivent, du fait de l'opposition qui leur fait face, se moduler, varier, se re-configurer, changer de tonalité, etc. Et dans ce mouvement, l'harmonie ressaisit en son sein même le rythme, la mesure et le tempo. Afin d'illustrer le mouvement d'opposition et de modulation des accords qui, en se conjuguant au rythme, à la mesure et au tempo, fondent la vitalité et la richesse de la totalité plus profonde (que celle produite par le rythme) que représente l'harmonie dans le jeu d'échecs, je m'en remets aux mots de Vladimir Nabokov qui, dans son roman *La défense Loujine*, décrit le jeu comme une sorte de musique pour l'esprit :

L'espace d'un instant, de mystérieuses possibilités se dessinèrent comme une *modulation*, puis ce fut à nouveau le calme : Turati recula, battit en retraite. Et de nouveau, pendant un moment, les deux adversaires, comme s'ils ne pensaient plus à attaquer, s'employèrent à soigner leurs propres cases : ils y enjolivaient, déplaçaient, lissaient on ne savait quoi et, soudain, ce fut une nouvelle explosion, comme un *bref et fulgurant accord* : deux petites forces s'affrontèrent et furent toutes deux immédiatement anéanties [...] Débarrassés de ces deux forces qui étaient redevenues de simples bouts de bois, les deux joueurs avaient brusquement l'air apaisé [...] et cependant, à cet endroit de l'échiquier, la *vibration* continuait encore, quelque chose tendait encore à prendre forme... Mais ces *sons* ne formèrent pas encore l'*accord désiré*, car une autre *note de musique*, pleine et profonde, s'éleva ailleurs, et les deux joueurs, abandonnant la case encore frémissante, concentrèrent leur intérêt sur une autre zone de l'échiquier. [...] les adversaires répétèrent à plusieurs reprises les mêmes coups – échec et défense, échec et défense – tout en pensant à une combinaison des plus compliquées [...] Turati se décida enfin – et aussitôt une sorte de *tempête polyphonique* se déchaîna sur l'échiquier. Loujine y cherchait avec opiniâtreté la *petite note* dont il avait besoin pour en tirer, à son tour, en l'amplifiant, un *tonnerre d'harmonies*⁵⁹⁴.

Cette scène décrite par le narrateur du roman de Nabokov me paraît illustrer de manière emblématique la mise en mouvement des rapports de consonnance et de dissonnance dont l'harmonie est garante. Dans le domaine de la musique, l'unité de ce mouvement donne la qualité ou le caractère mélodique d'un morceau ; qualité qui, selon Hegel, donne à la musique sa véritable teneur artistique et créatrice, entendu dans le sens où la mélodie « correspond à la libre présence à soi de la subjectivité dont elle est censée être l'expression [et qu'elle] exerce l'idéalité et la libération qui, dès lors qu'elles

⁵⁹⁴ Vladimir Nabokov, *La défense Loujine*, Paris : Gallimard, 1964, p. 152-153 (je souligne).

obéissent en même temps à la nécessité harmonique, transportent l'âme dans la perception d'une sphère supérieure »⁵⁹⁵. En d'autres termes, dans une composition musicale, la mélodie apparaît comme le fruit de l'imagination créatrice, mais pour ne pas sombrer dans l'arbitraire et le caprice, la liberté dont fait preuve l'imagination créatrice doit s'arrimer à la nécessité posée par l'objectivité des rapports harmoniques. Mais dans le jeu, du moins aux échecs et au hockey, cette mise en mouvement des rapports de consonnance et de dissonnance me paraît plutôt relever de la qualité ou du caractère plastique (et non mélodique) d'un jeu ou d'une partie. Il faut donc maintenant quitter le domaine musical et accéder au domaine des arts visuels, arts que l'on qualifie également de « plastiques ».

6.3 Plasticité, affiguration et interprétation

Ce qu'on a coutume d'appeler « arts plastiques » regroupe pour l'essentiel la peinture, le dessin, l'architecture et la sculpture, et ce en raison du fait que ces différents arts élaborent des formes visibles (i.e. des figures) par voie d'un travail de modelage ou de façonnement de matériaux et de contenus qui, conséquemment, possèdent en eux-mêmes la qualité plastique, c'est-à-dire que ces matériaux et ces contenus sont aptes à être modelés, façonnés et figurés. Par ailleurs, la qualité plastique que l'on attribue à ces arts (et à leurs matériaux et à leurs contenus) est une qualité double, dans le sens où, comme l'affirme Catherine Malabou, est dit plastique « ce qui est susceptible de recevoir comme de donner la forme »⁵⁹⁶. Les arts plastiques procèdent donc d'un principe de donation et de réception de formes visibles. Ainsi par exemple, la sculpture, prise comme art plastique par excellence selon Hegel, travaille des matériaux malléables – argile, terre glaise, marbre, bronze, bois, etc. Ces matériaux rendent visibles des contenus et leur donnent forme en prenant une forme (i.e. le marbre, selon la perspective hégélienne, *donne* forme au vrai et au divin en *prenant* la forme du corps humain). La malléabilité de ces matériaux exige en retour une certaine malléabilité de l'artiste, dans le sens où ce dernier doit se façonner lui-même afin d'être en mesure de façonner adéquatement les matériaux propres à son art. Autrement dit, pour être en mesure de façonner adéquatement l'argile ou le bronze, l'artiste doit se former à la sculpture (apprendre à sculpter, s'appropriier les différentes techniques de sculpture, s'habituer à travailler-modeler le bois, l'argile, le bronze, etc.). Par là, l'artiste devient un sculpteur de lui-même. En suivant l'argument de Malabou, on dira donc ici que, d'une part, l'art est le « pays natal de la plasticité »⁵⁹⁷ et que, d'autre part, la plasticité concerne, par extension, l'individualité humaine, entendu que c'est par la voie de l'éducation et de la culture (*Bildung*) que

⁵⁹⁵ Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit., p. 173.

⁵⁹⁶ C. Malabou, *L'Avenir de Hegel : plasticité, temporalité, dialectique*, Paris : Vrin, 1996, p. 20.

⁵⁹⁷ Ibid., p. 21.

l'être humain se façonne en un individu (qu'il soit artiste, philosophe, fonctionnaire, politicien, etc.). À cet égard, Hegel affirme que non seulement la statuaire grecque a-t-elle réalisé l'idéal du beau en donnant au divin la figure humaine, mais que les grandes individualités de la Grèce classique athénienne (Périclès, Socrate, Sophocle, etc.) ont façonné leur propre individualité avec le même souffle de liberté et d'esprit avec lequel les artistes grecs ont façonné leurs héros et leurs dieux⁵⁹⁸. Bref, on pourrait dire que la plasticité fait œuvre d'incorporation, car dans l'activité de façonnement de la matière ou de façonnement de soi, des formes et des contenus prennent corps et s'affigurent. Ainsi par exemple, dans le façonnement sculptural, le bronze (ou le marbre ou l'argile, etc.) prend la forme du corps humain, et dans le façonnement de soi (*Bildung*), l'humain donne corps à l'esprit.

Ceci dit, pour Malabou, la philosophie, et plus particulièrement la philosophie spéculative de Hegel, constitue un troisième domaine d'activité de la plasticité en ce que cette dernière « désigne d'abord la capacité du sujet philosophant à suivre le contenu, la Chose même, en se dessaisissant de la forme de sa particularité immédiate et de l'arbitraire de sa propre pensée »⁵⁹⁹. Par là, Malabou cherche à mettre à jour, contre Heidegger, ce qu'elle nomme « l'avenir de Hegel », entendu au double sens de l'avenir dans la philosophie de Hegel et l'avenir de la philosophie de Hegel. Pour elle, l'absolu ne sonne pas l'arrêt du devenir, l'absolu n'annonce pas la fin de l'advenir et de l'avenir⁶⁰⁰. La philosophie spéculative est dite plastique en ce qu'elle est en mesure de se transformer elle-même en accueillant des phénomènes nouveaux, des manifestation événementielles et contingentes (des « accidents ») du monde phénoménal en les intégrant et en les façonnant rationnellement, c'est-à-dire en les transformant en éléments essentiels. En ce sens, la plasticité paraît procéder d'une dialectique de la nécessité et de la contingence (ou de la particularité et de l'universalité ou de l'accident et de l'essence) ; dialectique dont le terme médian est la singularité du sujet. Ceci dit, il n'est pas de mon propos d'examiner la plasticité et le devenir de la philosophie, mon propos est de faire l'exposé de la plasticité et du devenir esthétique du jeu et ainsi, là où Malabou situe la philosophie comme troisième domaine d'activité de la plasticité, je situerai plutôt le jeu.

⁵⁹⁸ « [L]es personnages historiques, tout comme les poètes et les philosophes, ont aux beaux jours de la Grèce ce caractère plastique, universel et pourtant individuel, identique à l'extérieur et à l'intérieur. Ils sont grands et libres, se sont développés en toute autonomie sur le sol de leur particularité substantielle en elle-même, se sont faits en puisant à leur propre fonds et se sont façonnés en se donnant la forme de ce qu'ils étaient et voulaient être ». Hegel, *Cours d'esthétique II*, op. cit., p. 355.

⁵⁹⁹ C. Malabou, op. cit., p. 24.

⁶⁰⁰ « Le savoir absolu ne correspond pas, comme on le croit trop souvent, à la mise en lumière, aveuglante et insoutenable, de l'accomplissement de l'histoire. En effet, cette lumière produit nécessairement son double, son image qui se tient quant à elle dans cette pénombre conceptuelle où je suis précisément allée chercher la plasticité. Il y a un *imaginaire spirituel* qui est le double fantastique du savoir absolu. Il y a une image de soi de l'effectivité. Le fantastique est ainsi la relève spéculative de la figuration et de la représentation ». C. Malabou, *La plasticité au soir de l'écriture : dialectique, destruction, déconstruction*, Paris : Éditions Léo Scheer, 2005, p. 68.

De façon générale, la plasticité participe à l'esthétique du jeu en ce que, d'une part, le jeu, du fait qu'il est dans son essence d'être mobile et de se mouvoir comme par lui-même, est apte à donner et à recevoir des formes. Mais là où, dans le domaine de la sculpture, une œuvre se fabrique au travers du façonnement de matériaux comme le bois ou l'argile par exemple, dans le jeu, c'est le mouvement lui-même qui fait office de matériau et qui, donc, est garant du processus de modelage et de transformation plastiques. Bref, dans le jeu, la mobilité et le mouvement revêtent une qualité plastique, c'est-à-dire qu'ils sont aptes à donner et à recevoir des formes (i.e. des figures). D'ailleurs, et comme le souligne Malabou à la suite de Hegel, le terme « plastique », dans ses différentes occurrences, « signifie clairement [ce] qui a le caractère de la mobilité »⁶⁰¹. D'autre part, le façonnement du mouvement exige une certaine maîtrise du mouvement, et donc, au travers de l'apprentissage d'un jeu, l'individu se forme au jeu, se façonne en tant que joueur. Bref, la plasticité s'exerce également à même l'individu (dans les jeux sportifs ou athlétiques comme le hockey, la plasticité se manifeste notamment dans l'apparence physique des joueurs en ce que le corps et les muscles mêmes de l'athlète, sa souplesse et son agilité, paraissent pour ainsi dire sculptés par le jeu ou le sport qu'il pratique).

Par ailleurs, la plasticité du jeu, d'une manière analogue au caractère plastique que Malabou attribue à la philosophie spéculative, renvoie également à sa capacité d'accueillir l'événementiel et l'accidentel et de les transformer en nécessité. En d'autres termes, le jeu, du fait de sa malléabilité, est en mesure de se métamorphoser, d'accueillir le changement et d'inclure la nouveauté. Ainsi, malgré l'objectivité et la nécessité des règles constitutives, régulatrices et culturelles et malgré les systèmes et les styles radicaux et effectifs, le jeu reste ouvert aux transformations et au surgissement de formes nouvelles. Cette malléabilité fait en sorte que ce qui, dans le jeu, paraît, à un moment donné, comme étant accidentel et contingent peut apparaître, dans le cours de la pratique et du devenir du jeu, comme essentiel, et à l'inverse, ce qui est donné comme essentiel et nécessaire à un moment donné peut devenir contingent et événementiel. On dira donc, en paraphrasant Malabou, que la plasticité du jeu renvoie à la fois à la manière dont une particularité devient essentielle et à la manière par laquelle l'essence d'un jeu s'actualise au travers de ses différents moments ou épisodes particuliers. Cette capacité de transformation et de métamorphose du jeu (i.e. le passage de la contingence à l'essence et de l'essence à la contingence) se déploie selon deux plans de signification : sur le plan du déroulement « ici et maintenant » d'une même partie et sur le plan du devenir socio-historique d'un même jeu.

⁶⁰¹ C. Malabou, *L'Avenir de Hegel*, op. cit., p. 23 [note 1].

Sur le plan du déroulement « ici et maintenant » d'une même partie (un match de hockey, par exemple), la qualité plastique du jeu se manifeste au travers d'un processus de formation-déformation-reformation des positions, des combinaisons et des déplacements qui actualisent le jeu. Ainsi, dans le feu de l'action d'une partie de hockey, on assiste au passage de la forme d'un mouvement (une attaque à quatre contre trois, par exemple) qui, par le travail d'opposition exercé par l'adversaire, se déforme et se reforme, c'est-à-dire prend une nouvelle forme – une permutation de positions, une contre-attaque, etc. – qui a pour effet de changer le rythme et le tempo du jeu et d'imposer la (re)composition de nouveaux « accords » ou de nouvelles « harmonies ». Or, dans le feu de l'action, le surgissement et le changement de la forme du mouvement peuvent être déterminés d'une manière contingente et accidentelle. Ainsi, un revirement (ou une contre-attaque) peut avoir quelque chose d'accidentel ou de contingent, il peut, par exemple, advenir à l'issue d'une passe ratée ou mal réceptionnée causée par une rondelle sautillante, mais une fois advenue, le revirement pose la nécessité pour les deux équipes de se repositionner, de former de nouvelles combinaisons, d'orchestrer de nouveaux jeux, etc. Dans le processus de métamorphose du mouvement produit par la dialectique de la contingence et de la nécessité à l'œuvre dans le cadre d'une partie, d'une joute ou d'un match, le jeu peut devenir informe, s'embrouiller, et faire figure d'une « bouillie » sans intérêt. En d'autres termes, l'aptitude du mouvement à se remodeler peut s'interrompre et, plutôt que de donner lieu au passage d'une forme à une autre, il peut faire « exploser » la forme, toute forme. À cet égard, il importe de souligner que, dans la langue contemporaine, le mot « plastic », un dérivé de « plastique », désigne une substance explosive composée de nitroglycérine et de nitrocellulose et en ce sens, la plasticité renvoie à la fois « à une figure sensible qui est la prise de la forme (sculpture) et à l'anéantissement de toute forme (explosif) »⁶⁰². Dans leur conjugaison ou leur articulation, la prise et l'explosion de la forme relatives à la qualité plastique du jeu font œuvres de prosaïsme, entendu dans le sens d'une coexistence de l'essence et de l'accidentel, d'une dialectique de la formation et de la déformation et, conséquemment, d'une co-présence du beau et du laid au sein d'une même totalité (i.e. d'une même partie ou d'une même joute).

La dialectique de la contingence et de la nécessité, a-t-on avancé, agit également dans le cadre du devenir socio-historique du jeu, d'un même jeu. Ainsi par exemple, le hockey, au cours des années 1980, s'est transformé ou métamorphosé du fait de la contingence d'une figure individuelle particulière : Wayne Gretzky. Le style, le caractère et le gabarit particuliers de Gretzky, constituent un avènement contingent pour le hockey, mais du fait de son efficacité et de sa supériorité, la manière qu'avait Gretzky de pratiquer le hockey s'est imposée à toute la ligue (d'abord à ses coéquipiers puis à

⁶⁰² C. Malabou, *L'Avenir de Hegel*, op. cit., p. 21.

ses adversaires). Et donc, en se développant, le « hockey de Gretzky » est devenu « essence du hockey ». Bref, ce qui, à un moment donné, est apparu comme une contingence, un événement ou un avènement s'est maintenu dans le temps et la durée et s'est ainsi transformé en une essence. Cependant, le développement du hockey ne s'est pas arrêté avec Gretzky. À la fin des années 1980, de nouveaux accidents ou surgissements déterminés en partie par le « hockey de Gretzky » viennent remodeler l'essence du hockey : le jeu de transition défense-attaque/attaque-défense (i.e. le système de la trappe développé par Jaques Lemaire) et l'art de garder les buts (en particulier dans la figure de Patrick Roy) se perfectionnent et acquièrent à leur tour le statut d'essence du hockey. Bref, le « destin » du hockey, son devenir essentiel, paraît s'actualiser au travers de ses différents « accidents ». Cette tension entre l'accidentel ou le contingent et l'essentiel ou la nécessité « constitue la pulsation vitale » (l'expression est de Malabou, p. 222) de l'art de jouer. Cette dialectique de la contingence et de la nécessité fait en sorte qu'un jeu n'est jamais joué pour de bon, quelque chose de nouveau est susceptible de surgir : « La plasticité désigne l'avenir entendu comme *avenir dans la clôture*, possibilité d'une *transformation structurelle* : transformation de la structure dans la structure, mutation à même la forme »⁶⁰³. Le jeu peut, au fil de son développement socio-historique, prendre différentes figures – i.e. le hockey de l'ère de Gretzky, le hockey de l'ère de la trappe, etc. – et par là, le hockey se singularise, c'est-à-dire s'autoreprésente et s'autodétermine en un style singulier et se meut ainsi comme par lui-même à la manière d'un sujet libre et singulier⁶⁰⁴. Tel qu'avancé dans l'introduction de ce chapitre, le jeu est, dans son actualisation ou dans sa pratique, (re)présentation de soi. Bref, du fait de sa plasticité, le jeu paraît disposé à s'engendrer comme par lui-même, le jeu contient en lui-même l'impulsion du mouvement et de la mobilité, le jeu a-t-on dit à la suite de Gadamer, est *autoreprésentation* de soi.

En jouant, c'est-à-dire en habitant le jeu et en conformant sa conduite au but et aux règles du jeu, la subjectivité individuelle du joueur se donne en représentation et donne corps ou donne forme au Soi du jeu (dans son actualisation, l'identité du jeu est réitérée). En retour ou à l'inverse, le Soi du jeu ne serait pas en mesure de prendre forme et de réitérer son identité en l'absence de la subjectivité des joueurs qui, au travers de l'adoption d'une conduite formée par le jeu et se conformant au but et aux règles du jeu, lui donne une forme singulière qui s'incarne « ici et maintenant » en un style (de jeu) effectif ou radical. Bref, la plasticité du jeu paraît inséparable d'une plasticité de l'individualité qui se

⁶⁰³ Ibid., p. 255.

⁶⁰⁴ « Par singularités – ou déterminités négativement identiques à elles-mêmes – il faut entendre tous les *styles* de l'esprit [ou *styles* de jeu, en ce qui nous concerne], les formes que prennent les dépôts du passé, œuvres [i.e. parties], monuments [i.e. équipes ou dynasties], doctrines [i.e. systèmes de jeu]... Elles apparaissent *comme* des cas au double sens de déterminités qui sont advenues, ont fait irruption en tant qu'événements ou *accidents purs*, et d'*individualités exemplaires*, qui laissent voir la force de leur nécessité ». Ibid., p. 223.

prête au jeu. Or, en se *prêtant* au jeu, l'individu *interprète* le jeu et, par voie de conséquence, on dira ici que la plasticité à l'œuvre dans le jeu concerne également l'interprétation du jeu. Autrement dit, la plasticité du jeu appelle une plasticité de l'interprétation. Ainsi par exemple, au hockey, on dit de certains joueurs qu'ils lisent bien le jeu, c'est-à-dire qu'ils jugent et interprètent avec justesse ce qui se dessine dans le feu de l'action. Bien sûr, étant donné le tempo extrêmement rapide du hockey, la « lecture » du jeu paraît davantage relever de l'intuition que de la réflexivité, et en ce sens, on dit également d'un joueur qui lit bien le jeu qu'il a un sens inné du jeu. En d'autres termes, le fait d'avoir le « sens du jeu » paraît davantage relever d'un « sentir intuitif » (ou d'un « ressentir ») que d'un « réfléchir », mais comme on l'a vu en examinant la pensée de G.H. Mead, dans les jeux réglés auxquels se livrent les hommes (la boxe, l'escrime, etc.), les gestes posés par les protagonistes sont investis d'intentions et ainsi, ces gestes sont des actes réfléchis. Certes, lorsqu'il s'exécute, le joueur ne s'arrête pas pour réfléchir, mais tout son entraînement et toutes les habitudes qu'il a acquises visent précisément à rendre spontanés des gestes appris et réfléchis, des stratégies élaborées consciemment et réflexivement. Et en ce sens, dans la conduite du joueur, le geste est plus qu'un geste, le geste se fait symbole et revêt ainsi une signification commune, une signification sujette à l'interprétation. De plus, la plasticité de l'interprétation d'un jeu fait appel à l'imagination, en ce que cette dernière peut être comprise comme « un acte originellement formateur qui est acte de voir, de pré-voir, de re-voir »⁶⁰⁵, puisque dans le jeu, l'acte d'interprétation implique la capacité du joueur d'anticiper les actions d'autrui, de se figurer les intentions de l'autre, de voir par avance ce qui se trame dans le jeu, bref, d'imaginer ou de se donner une image de ce qui est en train de se dessiner dans le feu de l'action.

Ceci dit, la lecture et l'interprétation d'un jeu ne sont pas uniquement le fait des joueurs, les spectateurs participent également à ce processus. Suivre le jeu du point de vue du spectateur, c'est être en mesure de lire ou d'interpréter le jeu. Et pour être en mesure de lire et d'interpréter le jeu, le spectateur doit être formé au jeu (connaître ses règles, reconnaître son mouvement, être capable d'identifier la conformité ou la non-conformité de la forme et du contenu, etc.). Par là, le spectateur est en mesure de produire une expression du contenu du jeu, de son sens, de sa beauté, de sa vérité, ou à tout le moins de sa validité, qui diffère de celle des joueurs, puisqu'elle se situe sur un autre plan. En assistant au jeu et en interprétant son mouvement, le spectateur – dirais-je en paraphrasant Malabou discutant de l'interprétation philosophique et plus particulièrement de l'interprétation du système hégélien – fait irruption dans le jeu et par là, *interrompt* le jeu. Mais cette *irruption-interruption* de l'interprétation n'est possible que parce que l'interprète a été formé par le jeu. Lire le jeu, c'est

⁶⁰⁵ Ibid., p. 254.

l'interrompre en le (re)jouant sur un autre plan. Interpréter un jeu c'est le (re)faire autrement. Lire, c'est réécrire ce qu'on lit.

Lire ou interpréter un jeu du point de vue du spectateur signifie donc reconduire le jeu sur un autre plan, celui de la réception ou, autrement dit, lire et interpréter un jeu en tant que spectateur, c'est traduire son mouvement dans le langage commun. D'ailleurs, l'acte de traduire, dit Gadamer, est un acte d'interprétation. À cet égard, on dira qu'un jeu comporte son langage, son vocabulaire et sa syntaxe, mais que, pour être compris, ce langage, ce vocabulaire et cette syntaxe doivent être traduits ou transposés dans la langue commune, ce dont témoigne d'une manière emblématique le travail de description des matchs de hockey à la télévision et à la radio, puisque ce qui apparaît phénoménologiquement sous la forme d'un échange de gestes, de déplacements et de mouvements n'est véritablement compris que lorsque transposé dans le langage commun. Au travers de sa description-traduction dans la langue commune, le mouvement du jeu (sa plasticité, son rythme, son tempo et son harmonie) fait l'objet d'une compréhension commune. Assister au jeu en tant que spectateur, c'est le *com-prendre* en épousant son mouvement et en traduisant dans les mots de la langue commune les gestes qui tissent ce mouvement. Il y a donc un écart entre le jeu et son interprétation puisque les mots que nous utilisons pour décrire les gestes, les déplacements et les mouvements à l'œuvre dans le jeu ne peuvent jamais se substituer entièrement à ces gestes, ces déplacements, ces mouvements. Il n'y a pas de correspondance absolue entre le jeu et sa description et ainsi, l'acte d'interprétation, en tant qu'il fait œuvre d'une traduction ou d'une transposition qui se porte garante de la compréhension du mouvement ludique, est producteur de variations en ce sens que la réception-compréhension d'un jeu « réserve pour ainsi dire à tous ceux qui l'accueillent, une marge de liberté qu'il doit remplir »⁶⁰⁶. En d'autres termes, un même jeu ou une même partie peut, en raison de sa qualité plastique, faire l'objet de différentes lectures, et ces lectures, du fait de la plasticité de l'acte d'interprétation, peuvent elles-mêmes à leur tour entrer en conflit ou en compétition et donner lieu à un autre jeu, à un autre type de mouvement : un jeu dans lequel c'est la parole qui est échangée, un mouvement dans lequel c'est la signification qui est en jeu ; bref, le jeu se fait alors dialogue.

6.4 Action, opposition et dialogue

En s'échangeant la parole, en entrant en dialogue ou en participant à un échange de commentaires sur le jeu, les spectateurs-interprètes du jeu sont en quelque sorte à la recherche d'une entente sur le sens et la signification de ce qui s'y joue. Or, le fait de chercher à s'entendre sur le sens

⁶⁰⁶ H.G. Gadamer, *L'actualité du beau*, op. cit., p. 49.

et la signification du jeu ou encore, le fait de se prêter à un travail d'interprétation, présuppose qu'il y a dans le jeu quelque chose à comprendre. Et puisqu'ici est défendue l'idée que l'essence du jeu tient à un mouvement de va-et-vient, c'est le mouvement lui-même qui fait l'objet de l'interprétation. Or chercher à comprendre un mouvement implique que l'on croit que ce mouvement est habité d'une raison ou, à tout le moins, d'une signification (c'est-à-dire d'un « quelque chose » que l'on peut comprendre). Bref, le mouvement inhérent au jeu, à tout jeu, est en lui-même investi d'un sens ou d'une signification. Ceci dit, un mouvement investi d'une signification ou d'un sens n'est pas un simple mouvement, c'est une action, entendu que : « l'action est le vouloir réalisé, qui en même temps est un vouloir conscient [...] l'action entre en jeu en tant qu'*action*, comme réalisation effective d'intentions et de fins intérieures, avec la réalité desquelles le sujet se réunit comme avec lui-même »⁶⁰⁷. Autrement dit, un mouvement qui est voulu, libre et conscient est une action, ce n'est pas un pur mouvement de va-et-vient comme le mouvement des vagues de la mer ou le mouvement des couleurs dans la nature. En tant que l'action est la forme que prend le mouvement lorsqu'il est investi d'une conscience, d'une volonté et d'une raison, l'action se configure comme *mouvement de la signification* ou encore, comme *mouvement qui donne sens au jeu*. « Or, dit Hegel, la représentation de l'action comme mouvement en soi-même total d'action, de réaction et de résolution de leur combat ressortit principalement à la poésie »⁶⁰⁸. À ce titre, notre examen du jeu dans son moment esthétique doit maintenant abandonner le domaine de la plasticité et des arts visuels et accéder au domaine de la poésie, ou du moins à un des domaines de la poésie, celui de l'art dramatique car, comme on le sait, le terme « drama » signifie d'abord « action » et plus particulièrement *action chargée de conséquences*.

La question de l'action est au cœur de ce qu'on a coutume d'appeler l'art dramatique. Déjà chez Aristote, on retrouve l'idée selon laquelle le propre de l'art dramatique est la (re)présentation d'hommes en acte : le théâtre, dit-il, montre des hommes agissant dont le langage est « relevé d'assaisonnements », c'est-à-dire un langage qui combine rythme, mélodie et chant⁶⁰⁹. En d'autres termes, l'art dramatique est l'art de la représentation d'un texte, d'un récit et de personnages qui parlent et qui agissent. Or, l'action théâtrale, précise Hegel, ne doit pas être envisagée comme un simple déroulement qui suit son cours ; au contraire, l'action doit faire intervenir l'opposition ou le conflit. Ainsi, là où dans le rythme, les syncopes et les contretemps font accéder l'opposition à même le mouvement et là où, dans le domaine de l'harmonie, la dissonance fait également jouer une opposition, dans la sphère de l'action, il revient aux déterminations de la volonté individuelle d'entrer

⁶⁰⁷ Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit., p. 452.

⁶⁰⁸ Hegel, *Cours d'esthétique I*, op. cit., p. 290.

⁶⁰⁹ Aristote, *Poétique*, Paris : Gallimard, 1996, p. 87.

en conflit. Par ailleurs, toute action prend place dans le cadre de circonstances déterminées et ainsi : « les circonstances sont pour l'action dramatique d'une espèce telle que la fin individuelle connaît à cause d'elles des obstacles provenant d'autres individus, dans la mesure où une fin opposée, qui cherche pareillement à se procurer une existence, vient se mettre dans son chemin, de telle sorte que ce face-à-face débouche sur des conflits mutuels »⁶¹⁰.

L'opposition qui caractérise l'agir dramatique peut, par ailleurs, être modulée de diverses manières. Dans la tragédie, l'action fait montre d'un mouvement au sein duquel le conflit ou l'antagonisme met en jeu ce que Hegel nomme « des puissances substantielles et légitimes pour elles-mêmes à l'œuvre dans le vouloir humain : l'amour familial des époux, des parents, des enfants, des frères et sœurs ; et, de même, la vie politique, le patriotisme des citoyens, la volonté des instances dominantes »⁶¹¹. La résolution du conflit tragique, poursuit Hegel, appelle l'abolition ou la négation des différentes subjectivités au travers desquelles les « puissances substantielles et légitimes » se sont scindées et ont pris corps. Dans cette abolition, l'ordre, l'harmonie, l'unité de l'« être-ensemble » qui précèdent la scission ou le conflit se rétablissent. Mais ce qui est détruit dans cette abolition, « c'est uniquement la particularité unilatérale qui n'avait pas pu se plier à cette harmonie »⁶¹². Autrement dit, ce qu'on peut qualifier de retournement tragique consiste en la ré-affirmation d'un ordre symbolique harmonieux qui s'effectue au prix de la négation de la ou des subjectivité(s) particulière(s) par laquelle ou par lesquelles les puissances vraies et légitimes issues de cet ordre se sont incarnées de manière particulière, c'est-à-dire en scindant l'harmonie initiale dans laquelle tenaient ensemble ces différentes puissances. Par ailleurs, dans la comédie, le principe d'opposition de l'agir dramatique prend plutôt la forme de « contrastes contradictoires, tant des fins en elles-mêmes que du contenu de celles-ci par rapport à la contingence de la subjectivité et des circonstances extérieures »⁶¹³. En d'autres termes, les contrastes contradictoires dont discute Hegel pour définir la comédie peuvent apparaître selon trois modalités : le personnage comique peut chercher à atteindre des buts sans consistance en usant de moyens sérieux, il peut chercher à atteindre des buts sérieux en usant de moyens inessentiels, et finalement, le personnage peut être engagé dans une situation où des éléments extérieurs, des contingences, décalent les buts du personnage et les moyens de les réaliser, donnant ainsi lieu à une représentation dans laquelle le caractère du personnage apparaît comme opposé à ce qu'exige la situation. En ce sens, la comédie interroge la possibilité d'une action humaine en soi vraie et consistante dans un monde où le vrai et l'éternel se sont envolés ou, dirait Bakhtine, un monde dans

⁶¹⁰ Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit, p. 458.

⁶¹¹ Ibid., p. 491-492.

⁶¹² Ibid., p. 494.

⁶¹³ Ibid., p. 499.

lequel le vrai et l'éternel sont comme retournés à l'envers, la tête en bas. Contrairement à la tragédie, dans le dénouement d'une action comique, le personnage sort comme satisfait de lui-même, car il agit dans le cadre d'un monde au sein duquel les « fins se détruisent par leur propre inessentialité »⁶¹⁴, et donc l'abolition de la contradiction n'entraîne pas la perte du protagoniste comique, la chute du personnage comique n'entraîne pas sa perte, car il agit et il chute dans le monde qui est, d'entrée de jeu, rabaissé à quelque chose d'inessentiel. Enfin, dans le drame, et plus particulièrement dans le drame moderne bourgeois, les principes comique et tragique, dit Hegel, s'entremêlent, et ainsi : « Au lieu d'agir dans le renversement comique, la subjectivité s'emplit de la gravité des rapports entiers et des caractères résistants, tandis que la fermeté tragique du vouloir et la profondeur des collisions sont suffisamment aplanies et adoucies pour qu'on puisse parvenir à une conciliation des intérêts et à une union harmonieuse des fins et des individus »⁶¹⁵. De manière générale, on dira ici que dans le drame, pris comme genre théâtral, l'action revêt un caractère vraisemblable, c'est-à-dire que l'opposition est menée à échelle d'hommes et que sa résolution tient au bon vouloir et au caractère des individus, à leur capacité de faire des compromis, de se réconcilier, de s'entendre et de reconnaître dans les fins qui déterminent leur position conflictuelle une position médiane qui résout le conflit tout en évitant de chuter dans le renversement comique ou de tomber dans le retournement tragique.

Or, qu'elle soit modulée selon les principes tragique, comique ou simplement dramatique, dans tous les cas, l'action apparaît toujours comme étant investie de fins déterminées (i.e. les actions des hommes visent consciemment et volontairement un but), et en cela, elle accède à sa forme véritable ou intégrale en tant que dialogue⁶¹⁶. Au théâtre, la représentation de l'action s'affigure en une performance jouée « ici et maintenant », et en entrant en dialogue, « les individus agissants peuvent exprimer les uns face aux *autres* leur caractère et leur dessein, tant du côté de leur particularité que du côté de la substantialité de leur pathos, s'engager dans des combats et faire ainsi avancer l'action dans un mouvement effectif »⁶¹⁷. Certes, dans le jeu, comme aux échecs et au hockey, l'échange n'est pas d'abord conduit sur le plan langagier, mais le dialogue, pourrait-on dire en se référant à l'herméneutique de Gadamer, peut être prélangagier ou non-verbal, bien que sa forme achevée soit langagière. Dans le jeu, au hockey et aux échecs par exemple, chaque action est investie d'une intention et d'une volonté et ainsi, le geste, comme le dit Mead à propos de la boxe et de l'escrime, est ici plus qu'un geste, puisqu'il revêt la qualité de symbole significatif. Pour illustrer l'idée d'un dialogue prélangagier ou non-verbal, on peut se rapporter à l'idée (Gadamer) selon laquelle les propos

⁶¹⁴ Ibid., p. 497.

⁶¹⁵ Ibid., p. 501-502.

⁶¹⁶ Comme le dit Hegel : « la forme intégralement dramatique est le *dialogue* ». Ibid., p. 466.

⁶¹⁷ Ibid., p. 466.

tenus par chacun des interlocuteurs d'un dialogue incluent les propos de l'autre : répondre à l'autre implique que l'on ait saisi son interrogation ou, autrement dit, la réponse à une question implique l'appropriation de la question par celui qui répond ; la réponse étant l'application de la compréhension issue de cet acte d'appropriation. Dans le jeu, les actions posées par chacun des protagonistes tiennent compte des actions de l'autre, c'est-à-dire que la réaction d'un joueur à l'action de son vis-à-vis apparaît comme une réponse à l'autre. Chaque coup appelle un contre-coup : si le boxeur en position défensive déplace et positionne ses jambes et ses poings d'une certaine manière, c'est que la position de son adversaire, qui, lui, est en situation d'attaque, appelle un tel ajustement, une telle posture, bref, une telle *réponse*⁶¹⁸. En ce sens, *être en dialogue*, avance Gadamer, c'est *se mettre à l'épreuve*, et la mise à l'épreuve de soi implique qu'il y a quelque chose en suspens, quelque chose en jeu qui appelle une réponse ou une (ré)action adéquate, une réponse ou une (ré)action qui témoigne d'une compréhension commune de ce qui est en jeu.

Bien que l'échange ludique ne soit pas nécessairement d'ordre langagier, comme en témoignent le hockey et les échecs, il reste que la compréhension de cet échange (de même que son enseignement) tend vers sa traduction langagière, et en ce sens, le dialogue prélangagier qui se dessine dans un jeu est susceptible de se redoubler en un véritable dialogue sur le jeu, ce que montrent, par exemple, les nombreuses revues, émissions de télévision ou blogues sur Internet dans lesquelles des « analystes-experts » ou des « analystes-amateurs » commentent le jeu. Autrement dit, la description-interprétation d'un match de hockey, par exemple, reconduit le dialogue prélangagier qui se tisse dans le feu de l'action et le traduit en un véritable dialogue, et ainsi, ce qui se présente sous la forme d'échange de gestes et de coups voulus et significatifs est suivi et traduit dans l'ordre langagier par ceux qui assistent au jeu, et cette traduction traduit elle-même une recherche de signification et une entente ou un accord sur la beauté, la justesse et la validité du jeu.

Ceci dit, en tant que le rôle du public (qu'il soit expert ou amateur) consiste à interpréter et à comprendre l'échange ludique en le traduisant dans la langue commune, on peut dire que le public participe lui-même à un dialogue avec le jeu, entendu que le jeu, en sa qualité de représentation, s'adresse à autrui, s'adresse au public. Autrement dit, non seulement retrouve-t-on un dialogue dans le jeu (échange verbal ou préverbal) et un dialogue sur le jeu (échange de commentaires, appréciation et critique d'un jeu ou d'une partie), mais encore, il se tisse un dialogue entre le jeu et son public. Et ce dialogue, qui prend fondamentalement la forme d'un échange entre la scène et la salle, est un moment constitutif de la formation esthétique du jeu : à l'adresse émise par les tenants du jeu (joueurs, acteurs

⁶¹⁸ Ce point a été soulevé au Ch. 1, p. 19-20.

ou athlètes), les spectateurs répondent et manifestent leur appréciation par des applaudissements ou des soupirs ou toute autre (ré)action. À cet égard, il appert que la question de l'adéquation de la forme et du contenu concerne également l'adresse faite au public. Afin d'illustrer cette idée, je m'en remettrai au théâtre, car au théâtre, comme on l'a souligné au chapitre précédent, les dialogues auxquels se livrent les personnages s'adressent au fond à nous. Au théâtre, le véritable échange se situe entre la salle et la scène, puisque les répliques que s'échangent les personnages furent imaginées et écrites par un auteur et en ce sens, les dialogues entre les personnages sont fictifs. Autrement dit, le véritable dialogue est celui qui se tisse entre la salle et la scène, puisque les répliques que s'échangent les personnages ont été imaginées par un auteur qui les a écrites pour *nous* émouvoir, pour nous *séduire*, pour *nous* étonner et pour *nous* signifier quelque chose.

Ainsi par exemple, dans la pièce *Œdipe roi* de Sophocle, l'action s'articule autour de la volonté et de la prétention de clairvoyance d'Œdipe, le déchiffreur d'énigmes. Œdipe veut que le criminel (l'assassin de Laïos) soit révélé et qu'il quitte Thèbes. Son action consiste donc à entreprendre une enquête. Mais cette enquête ou cette action est conflictuelle, car elle oppose Œdipe à lui-même, comme en témoigne le passage au cours duquel Tirésias, le devin aveugle, dévoile la vérité à Œdipe : « Eh bien je te somme, moi, de t'en tenir à l'ordre que tu as proclamé toi-même, et donc de ne plus parler de ce jour à qui que ce soit, ni à moi, ni à ces gens ; car, sache-le, c'est toi, c'est toi, le criminel qui souille ce pays »⁶¹⁹. Œdipe refuse cependant de croire le devin et l'accuse de comploter contre lui sous le patronage de Créon. Tout le dialogue (ou agôn) entre Œdipe (le clairvoyant qui ne voit et ne sait pas) et Tirésias (l'aveugle qui voit et qui sait) paraît emblématique de l'action dramatique d'*Œdipe roi* de Sophocle, une pièce qui, comme le soulève J.-P. Vernant, est tissée de double-sens et de retournements : « L'étranger corinthien est en réalité natif de Thèbes ; le déchiffreur d'énigmes, une énigme qu'il ne peut déchiffrer ; le justicier, un criminel ; le clairvoyant, un aveugle ; le sauveur de la ville, sa perdition »⁶²⁰. Le nom même d'Œdipe est empreint de ces double-sens et retournements : « Œdipe, c'est l'homme au pied enflé (*oïdos*), infirmité qui rappelle l'enfant maudit, rejeté par ses parents [...] Mais Œdipe, c'est aussi l'homme qui sait (*oïda*) l'énigme du pied, qui réussit à déchiffrer, sans le prendre à rebours, l'oracle de la sinistre prophétesse »⁶²¹. Ainsi, la clairvoyance d'Œdipe, le déchiffreur d'énigmes, appelle, selon la logique des double-sens qui est à l'œuvre dans cette légende, son retournement : l'aveuglement. Or, l'automutilation d'Œdipe serait une innovation théâtrale, cet

⁶¹⁹ Sophocle, *Œdipe roi*, In B. Deforge et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs* T.1, Paris : Robert Laffont, 2001, p. 615.

⁶²⁰ J.-P. Vernant et P. Vidal-Naquet, *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*, Paris : Librairie François Maspero, 1972, p. 107-108.

⁶²¹ Ibid., p. 113.

épisode ou rebondissement n'existe vraisemblablement pas dans les versions primitives de la légende d'Œdipe⁶²². Et à ce titre, le fait qu'Œdipe se crève les yeux constitue le ressort le plus spécifiquement dramatique de l'action à l'œuvre dans cette pièce. Comme le défend Alister Cameron : « the blinding is *the act of the play* [...] this act is made to represent and somehow contain all the other acts which have gone before »⁶²³. Or, cette innovation théâtrale paraît déterminée par la nécessité d'une adéquation de la forme et du contenu ou encore d'une conformité entre la structure même de la fable et le jeu de la performance scénique, pris ici en sa qualité d'adresse à un public. *Œdipe roi* est une œuvre qui fut écrite pour le théâtre, une œuvre destinée à être jouée et à être *vue*. D'ailleurs, les spectateurs athéniens sont des *théatrai* (« ceux qui regardent », *théatron* signifiant « là d'où on regarde »), et comme le souligne Cameron : « the Greek demands to see what has happened brought right out into the open. More precisely, it demands to see what has happened made visible in the person of the actor. And that is to say, these spectacles are not only spectacles, tableaux ; they are also drama »⁶²⁴.

En ce sens, il semble que le fait qu'Œdipe se crève les yeux relève d'un coup de théâtre, d'un retournement ironique déterminé non seulement par les exigences de la fable en représentation, mais aussi (et peut-être surtout) par les exigences de la performance de l'agir dramatique : *faire-voir* à ceux qui veulent voir celui qui, pour avoir trop voulu voir, ne veut désormais plus voir. Par là, on peut dire que *Œdipe roi* se joue de « ceux qui regardent » ou encore, que la scène se joue de la salle. En d'autres termes, l'ironie caractéristique de l'*Œdipe roi* de Sophocle ne concerne pas seulement la fable – le clairvoyant qui s'aveugle –, elle concerne également le spectacle : la présence des spectateurs, en tant qu'ils occupent la fonction de *théatrai* (« ceux qui regardent »), tient précisément à un désir et à une

⁶²² « Dans l'*Illiade*, [Œdipe] mourait dans un combat et était enterré dans les honneurs à Thèbes, puisque ses funérailles ont donné lieu à des jeux funèbres. [...] Malgré la brièveté de cette allusion à Œdipe, il est clair que la version popularisée par la tragédie, et notamment par Sophocle à la fin de son *Œdipe roi* et au début de son *Œdipe à Colonne*, d'un Œdipe qui s'est aveuglé avant de partir en exil est totalement inconnue dans la version de l'*Illiade*, la plus ancienne du mythe que l'on puisse atteindre. Et même si la version de l'*Odyssée*, probablement plus récente, est beaucoup plus proche de la tragédie, dans la mesure où elle mentionne le meurtre du père, le mariage avec la mère et le suicide de la mère, il n'en reste pas moins vrai qu'Œdipe continua, malgré tout, à régner sur Thèbes après la mort de celle qui fut à la fois sa mère et sa femme » (J. Jouanna, *Sophocle*, Paris : Fayard, p. 156-157). Dans un même ordre d'idées, Jean-Pierre Vernant affirme que : « dans les versions premières du mythe il n'y a pas, dans le contenu légendaire, la plus petite trace d'autopunition puisque Œdipe meurt paisiblement installé sur le trône de Thèbes » (J.-P. Vernant, et P. Vidal-Naquet, op. cit., p. 81). Vernant, attribue cependant à tort cette innovation à Sophocle, il semble plutôt qu'Eschyle fut le premier à insérer ce rebondissement dans la légende, comme en témoigne ce passage de sa tragédie, antérieure à *Œdipe roi* de Sophocle, *Les sept contre Thèbes* : « Fou furieux dans son cœur/ Double fut le malheur/ Qu'il accomplit:/ Meurtrière d'un père./ Sa main lui ôta/ Ce qu'il aimait plus fort que ses enfants./ Ses yeux » (Eschyle, *Les sept contre Thèbes*, In B. Deforge et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs* T.I, op. cit., p. 230, [vers 777-783]). Voir également sur cette question Alister Cameron, *The Identity of Œdipus the King : Five Essays on the Œdipus Tyrannus*, New York : New York University Press, 1968.

⁶²³ A. Cameron, *The Identity of Œdipus the King : Five Essays on the Œdipus Tyrannus*, op. cit., p. 99 et 105.

⁶²⁴ Ibid., p. 103.

volonté de voir, mais la pièce de Sophocle nous montre un homme qui ne désire et ne veut plus voir et que les Thébains ne veulent plus voir. « Dès qu'Œdipe est élucidé, mis à découvert, offert aux yeux de tous en spectacle d'horreur, il ne lui est plus possible ni de voir ni d'être vu. Les Thébains détournent de lui leurs yeux, incapables de contempler en face ce mal effrayant à regarder »⁶²⁵. Mais, doit-on ajouter, les Athéniens assis dans les gradins, contrairement aux Thébains représentés dans la pièce, ont les yeux tournés vers ce « spectacle d'horreur », ils prennent plaisir à assister à un tel spectacle. En somme, on dira ici que le récit d'Œdipe est tissé de double-sens et de retournements et que la performance de ce drame, en tant que s'y trouve inséré l'épisode de l'automutilation d'Œdipe, *joue avec* ces double-sens et retournements, et par là, inclut le spectateur dans son jeu. Autrement dit, en faisant voir celui qui ne veut plus voir ni être vu (Œdipe) à ceux dont la présence tient préciser à la fonction de voir (les spectateurs athéniens), *Œdipe roi*, oserais-je dire ici, *joue avec* son public (et se joue peut-être de lui). En faisant ainsi correspondre la forme et le contenu, Sophocle paraît avoir parfaitement maîtrisé les « règles de l'art » dramatique, c'est-à-dire les « règles » de *l'art de la représentation en performance*.

Or, l'idée qu'une œuvre théâtrale joue avec son public conduit à introduire la question des déterminations culturelles qui tissent l'horizon social auquel appartiennent l'œuvre et son public. Un jeu, a-t-on dit au chapitre précédent, se règle non seulement en fonction de ses règles constitutives et régulatrices, un jeu se règle ou à tout le moins se régule également en fonction du contexte de sa réalisation ou de son effectuation, pris ici comme horizon social de la signification. Ainsi, dans le contexte de la Grèce classique athénienne auquel se rapporte l'*Œdipe roi* de Sophocle, la subjectivité individuelle par exemple, se pose et se pense dans les termes de l'universalité substantielle des fins visées. Chez les Anciens, le personnage théâtral (son agir, son destin et son caractère) est conçu comme le lieu où s'accomplissement de manière unilatérale et particulière des puissances vraies et légitimes. Autrement dit, le caractère du personnage est entièrement déterminé par le contenu éthique de son action. Ainsi, bien qu'il tue son père et partage le lit de sa mère sans le vouloir ni le savoir, Œdipe reconnaît tout de même la responsabilité de ce qu'il a accompli : « de même que dans l'état héroïque le sujet reste en connexion avec l'ensemble de sa volonté et de ses faits et gestes, de même il répond aussi indistinctement de toutes les conséquences, quelles qu'elles soient, qui découlent de ses actes »⁶²⁶. Ainsi, au moment où, après s'être crevé les yeux, Œdipe sort du palais et demande que les Thébains voient celui qui a assassiné son père et marié sa mère, le chœur, horrifié, interroge le roi déchu : « Comment as-tu donc pu détruire tes prunelles? Quel dieu a poussé ton bras? » Et Œdipe de

⁶²⁵ J.-P. Vernant, et P. Vidal-Naquet, op. cit., p. 108.

⁶²⁶ Hegel, *Cours d'esthétique I*, op. cit., p. 251.

répondre : « Apollon, mes amis! oui, c'est Apollon celui qui porte les maux à leur terme de malheur, qui achève les souffrances qui sont les miennes ici. Mais aucune autre main n'a frappé que la mienne, la mienne, malheureux! »⁶²⁷. D'ailleurs, toute l'action est ainsi déterminée par Apollon qui, au travers de l'oracle de Delphes, a conduit ou a incité Œdipe à agir comme il a agi. Enfin, il revient au chœur, pris ici comme un élément caractéristique du théâtre antique, de donner corps, sur la scène, à la conception grecque du vrai et du substantiel non particularisés et en ce sens : « le chœur est là comme la conscience substantielle, supérieure, dissuadant des faux conflits, méditant l'issue [...] il est la substance effective de la vie et de l'agir héroïques éthiques »⁶²⁸. Le chœur rappelle les contenus de l'éthos de la communauté civique, il rappelle les mœurs et le passé de la cité. Et s'il est à ce point affecté par l'action des personnages, c'est parce que l'action tragique rend problématiques les mœurs, l'éthos, le passé de la communauté civique :

Ah! que ma part de vie me permette toujours d'observer la sainte pureté dans tous mes mots, dans tous mes actes. Les lois qui leur commandent cheminent dans les hauteurs : elles sont nées dans le céleste éther, et l'Olympe est leur seul père ; aucun être mortel ne leur donna le jour ; jamais l'oubli ne les endormira : le dieu est puissant en elles, en elles il ne vieillit pas⁶²⁹.

Ceci dit, l'histoire du théâtre en Occident est, entre autres choses, l'histoire de la disparition progressive ou graduelle du chœur. Déjà chez les Grecs, en l'espace d'un siècle, le chœur diminue en importance. Alors que chez Eschyle, comme le souligne Jacqueline de Romilly, les interventions du chœur constituent près du tiers de la représentation, chez Euripide, elles comptent pour moins d'un sixième⁶³⁰. Au XVI^e siècle, notamment chez Shakespeare, quelques réminiscences du chœur subsistent. Ainsi par exemple, il y a un chœur dans *Roméo et Juliette*, mais il n'intervient qu'à deux reprises. Il fait d'abord fonction de prologue et introduit ainsi la pièce en en donnant le canevas. Il réapparaît ensuite au commencement du deuxième acte et rappelle le fossé qui sépare les deux jeunes gens, fossé qui rend leur amour impossible. Bref, le rôle du chœur se résume ici à la présentation du drame, il n'est pas affecté par l'action, il ne fait que l'introduire. En réalité, dans le théâtre de Shakespeare, il revient au soliloque (ou monologue) de faire voir et de faire entendre la plainte et la souffrance. Et donc, chez Shakespeare, l'altérité n'est plus personnifiée par un collectif de vieillards ou de femmes subissant les conséquences de l'*hubris* d'un héros, l'altérité habite la conscience même du protagoniste, comme en témoignent de manière exemplaire les tourments d'Hamlet dans la pièce du même nom. De façon générale, chez Shakespeare, le soliloque tend à se substituer au chœur, la

⁶²⁷ Sophocle, *Œdipe roi*, In B. Deforge et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs* T.1, op. cit., p. 636.

⁶²⁸ Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit., p. 510.

⁶²⁹ Sophocle, *Œdipe roi*, In B. Deforge et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs* T.1, op. cit., p. 626.

⁶³⁰ J. de Romilly, *La tragédie grecque*, Paris : PUF, 1970.

conscience de soi individuelle se supplée à la sagesse ancestrale et aux mœurs, et l'« orchestra » est remplacé par la scène elle-même qui s'avance jusque dans le public et se trouve ainsi entourée par ce dernier, du moins sur trois de ses côtés. Par là, il appert que, lorsqu'il tient un monologue, le protagoniste se trouve pour ainsi au centre du monde, au centre du public. La substitution du chœur et des chants choraux par des soliloques tenus par le protagoniste témoignent, dans la forme même de la performance scénique, d'un déplacement du centre de la représentation : les actions du héros shakespearien, pris ici en tant que héros moderne, ne reposent pas sur un fond substantiel qui lui serait extérieur qui, comme c'est le cas chez les Grecs anciens, prend corps au travers du chœur ; les actions reposent plutôt ici « sur la volonté et sur le caractère subjectifs ainsi que sur la contingence extérieure en apparence des événements et des circonstances »⁶³¹. Autrement dit, c'est l'intériorité subjective du héros, le caractère du protagoniste – sa raison et sa sensibilité propres et particulières – qui, selon des circonstances déterminées, le poussent à agir. Ainsi, dit Hegel commentant la tragédie d'*Hamlet* de Shakespeare, la collision (i.e. le principe d'opposition) est ici déterminée par le caractère subjectif d'*Hamlet*, « dont la noble âme [...] ballotée de-ci de-là entre la décision, les épreuves et les premières tentatives de réalisation, court à sa perte par l'effet de ses propres indécisions et de l'entrecroisement complexe des circonstances extérieures »⁶³². Bref, puisque le théâtre de la Renaissance anglaise se rapporte à un contexte socio-historique autre (que celui des Grecs), l'action et le personnage se posent et se pensent autrement.

Ainsi par exemple, le personnage d'*Hamlet*, chez qui Freud a vu le cousin moderne d'*Œdipe*, entreprend lui-aussi une enquête qui vise à démasquer l'assassin du roi, son père. Mais là où, dans la pièce de Sophocle, il revient à l'oracle de mettre *Œdipe* sur la piste de l'assassin, dans la pièce de Shakespeare, ce rôle revient au spectre du défunt roi. De même, là où *Œdipe* recourt au devin Tirésias afin de préciser les dires de l'oracle, *Hamlet* recourt plutôt au théâtre pour vérifier les dires du spectre. Or, comme le fait remarquer Pierre Bayard, les scènes impliquant le spectre ainsi que la scène du théâtre dans le théâtre posent problèmes, elles sont en elles-mêmes énigmatiques⁶³³. D'une part, Bayard, à la suite de Walter Wilson Greg qui signa un article intitulé « *Hamlet's Hallucination* » publié en 1917, soulève le fait que la pantomime qui précède la représentation de la pièce dans la pièce montre exactement ce que raconte ladite pièce – un homme assassiné pendant son sommeil par un autre homme qui lui verse un poison dans l'oreille –, mais contrairement à ce qui se produit pendant la représentation de cette pièce, *Claudius*, le présumé assassin-empoisonneur du père d'*Hamlet* selon les

⁶³¹ Hegel, *Cours d'esthétique III*, op. cit., p. 511.

⁶³² Ibid., p. 526.

⁶³³ P. Bayard, *Enquête sur Hamlet : le dialogue de sourds*, Paris : Éditions de Minuit, 2002.

dières du spectre, ne réagit pas à la pantomime, comme s'il ne reconnaissait pas son crime, comme s'il n'était pas le coupable. Certes, lors de la représentation de la pièce, Claudius, furieux, ordonne qu'on suspende la représentation. Mais sa colère tient peut être au fait que, au travers des dialogues parlés de la pièce, il reconnaît non pas son crime, mais une accusation portée contre lui. L'absence de réaction de Claudius à la vue de la pantomime conduit à soupçonner les dières du spectre, et même à douter de son existence. En un mot, Bayard, à la suite de Greg, interprète la présence du spectre comme une hallucination d'Hamlet.

Parmi les différents éléments de la pièce sur lesquels s'appuient Bayard et Greg pour avancer l'idée qu'Hamlet hallucine, on retiendra ici le fait que, lors de la scène 4 du troisième acte, au moment où Hamlet reproche à sa mère son mariage avec Claudius, le spectre apparaît, mais seul Hamlet le voit, Gertrude ne le voit pas. Cependant, au début de la pièce, le spectre est aperçu par les deux gardes et par Horatio qui en informent Hamlet, mais seul Hamlet discutera avec lui et entendra les accusations que le spectre porte contre Claudius. Mais comme le remarque Bayard en s'appuyant sur un passage de l'*Ulysse* de Joyce : « comment Hamlet père pouvait connaître avec autant de précision les circonstances de son décès, puisqu'il est censé être mort pendant son sommeil »⁶³⁴. Bref, et toujours selon Bayard, la pièce de Shakespeare pose que : « certains de ses personnages, à certains moments, sont atteints d'hallucinations et que les autres ne les partagent pas »⁶³⁵. Par là, il appert que nous, le public, ne savons plus ce que nous voyons, puisque nous voyons tout ce que Hamlet voit, et Hamlet voit des réalités qui n'en sont pas, Hamlet souffre d'hallucinations. Mais pourquoi, doit-on maintenant se demander, Hamlet hallucine-t-il? Et la réponse paraît aller de soi : Hamlet hallucine parce qu'il n'arrive pas à symboliser un acte terrible : le meurtre de son père. D'ailleurs, chez Shakespeare, comme dans la plupart des littératures, les fantômes ou les spectres sont des apparitions qui viennent hanter leur meurtrier (la pièce *Macbeth* est, à ce titre, emblématique). Autrement dit, la question de l'hallucination nous conduit à suspecter Hamlet d'être l'assassin du roi. Cependant, il y a une scène qui paraît interdire une telle interprétation, celle au cours de laquelle Claudius se confesse et admet avoir perpétré l'homicide d'Hamlet père. Or cette scène est douteuse. Comme le souligne encore une fois Bayard, comment Hamlet aurait-il pu entendre la confession de Claudius, alors qu'il se trouve à l'extérieur de la pièce où Claudius fait ses aveux? Il est tentant, poursuit-il, de considérer cette scène comme « le produit d'une hallucination projective d'Hamlet »⁶³⁶. Mais alors, il reste à savoir *pourquoi Hamlet aurait-il tué son père? Hamlet a-t-il, en toute conscience, tué son père pour coucher avec sa*

⁶³⁴ Ibid., p. 118.

⁶³⁵ Ibid., p. 175.

⁶³⁶ Ibid., p. 175.

mère? Autrement dit, Hamlet est-il un Œdipe conscient de ses actes, mais qui, après coup, ne supporte pas les implications de son forfait et de ses désirs, et se met alors à halluciner? Bayard propose plutôt l'hypothèse selon laquelle Hamlet aurait assassiné son père parce que ce dernier aurait couché avec Ophélie. Cette hypothèse, bien qu'elle se fonde en grande partie sur l'imagination de Bayard, a cependant l'avantage d'élucider l'attitude d'Hamlet à l'égard d'Ophélie, cette jeune femme dont il paraît être amoureux (un mariage étant prévu entre les deux jeunes gens), mais qu'il accuse, sans raison apparente, d'infidélité et va même jusqu'à la traiter de prostituée. Hamlet aurait, en ce sens, « accompli le même geste de parricide que les fils de la horde primitive dont parle Freud et pour les mêmes raisons : le reproche fait au père de s'emparer de toutes les femmes »⁶³⁷. Une fois son délit commis cependant, Hamlet serait habité d'un conflit psychique, un conflit entre le souvenir du meurtre et son refoulement, comme le propose Bayard.

L'interprétation selon laquelle Hamlet est coupable du meurtre de son père rapproche le héros de Shakespeare de la figure d'Œdipe. Mais là où, dans la pièce de Sophocle, il revient à Apollon, par l'intermédiaire de l'oracle de Delphes, de faire le malheur d'Œdipe (le destin d'Œdipe est scellé d'avance, Œdipe n'est lui-même qu'un instrument de la volonté et de la parole d'Apollon), dans la pièce de Shakespeare, le malheur du héros est occasionné par sa propre individualité, par sa propre subjectivité individuelle (son caractère, sa passion, sa sensibilité et sa raison, etc.). En d'autres termes, là où, dans *Œdipe roi*, c'est un oracle qui trompe le héros (l'oracle ne répond pas à Œdipe, puisqu'au questionnement de ce dernier – qui suis-je?, d'où viens-je? –, l'oracle répond : tu tueras ton père et partageras le lit de ta mère. Bref, Œdipe veut savoir d'où il vient, mais l'oracle lui répond ce qu'il deviendra), dans la pièce de Shakespeare, c'est la psyché d'Hamlet qui trompe le protagoniste (puisque Hamlet hallucine, il se trompe lui-même sur l'assassin de son père). Tel que mentionné précédemment, avec le théâtre moderne, le cœur du drame (de l'action) ne tient pas à la scission de la substance effective du contenu éthique, c'est plutôt la scission psychique, le conflit de l'intériorité subjective, qui occupe le centre du drame. Un tel déplacement fait en sorte que l'énigme du jeu ne se situe pas au même endroit que dans la pièce de Sophocle. Alors que les Athéniens connaissent déjà la solution à l'énigme que pose la pièce de Sophocle (Œdipe a tué son père et marié sa mère sans le savoir), et donc, l'énigme ne se pose pas au public, l'énigme n'est que pour Œdipe, dans *Hamlet*, puisque c'est la conduite même du héros qui paraît énigmatique (pourquoi, d'une part, Hamlet paraît-il hésiter à venger son père, alors que, d'autre part, il se précipite pour tuer Polonius caché derrière la tapisserie et n'hésite pas à faire exécuter ses compagnons Rosencrantz et Guildenstern?), il appert que

⁶³⁷ Ibid., p. 179.

l'énigme s'adresse au public, l'œuvre elle-même est une énigme, comme le souligne Ernest Jones, *Hamlet* de Shakespeare est le « sphinx de la littérature moderne »⁶³⁸.

Tout comme pour le public grec, la présence du public élisabethain tient également à une volonté de *voir*, les spectateurs élisabethains sont eux-aussi des *theatrai*. Mais puisqu'il s'agit ici d'un autre contexte socio-historique et d'un autre horizon social de la signification, le jeu qui se tisse entre la scène et la salle se pose et se pense autrement. À cet égard, l'examen de la scène du théâtre dans le théâtre que l'on retrouve à la scène 2 de l'acte III de la pièce de Shakespeare (*Hamlet*) permet d'éclairer les rapports qui se tissent entre la scène du théâtre moderne et son public. Comme on l'a mentionné, Hamlet recourt au théâtre afin de vérifier les dires du spectre. En fait, Hamlet demande à une troupe de comédiens itinérants de passage à Elsenour s'ils s'accepteraient de jouer, devant la cour du roi, une pièce dans laquelle un crime identique à celui perpétré par l'assassin d'Hamlet père selon les dires du spectre, et ce afin d'observer la réaction de Claudius et d'y *voir* une preuve de sa culpabilité ou de son innocence. Autrement dit, la raison pour laquelle Hamlet demande qu'une pièce de théâtre soit jouée est de *voir* celui qui *voit* ce qui se montre sur la scène. Ainsi, l'individu est à la fois celui qui voit et celui qui est vu. Le théâtre apparaît donc ici en tant que leurre, car ce qu'il cherche à faire-voir, c'est celui qui voit et celui qui voit est un individu souverain, le reste n'est qu'illusion. Dans la mesure où l'on tient pour valide l'interprétation selon laquelle Hamlet hallucine, ce ne sont pas les illusions qui manquent dans la pièce de Shakespeare. Et en ce sens, tout comme Claudius, le public de Shakespeare est leurré par la représentation. Shakespeare joue avec son public et se joue de lui en faisant apparaître toute une série de faux-semblants (le théâtre dans le théâtre, le spectre, la scène des aveux de Claudius, l'ambiguïté de la conduite d'Hamlet scindée entre l'hésitation et la précipitation, etc.) qui confère à l'œuvre son caractère hautement énigmatique. Ainsi par exemple, le fait que les comédiens itinérants disposent d'une pièce qui met en scène un meurtre commis dans des circonstances similaires audit meurtre d'Hamlet père paraît suspicieux, car ces circonstances – l'empoisonnement par l'oreille – sont pour le moins inhabituelles. À la lumière de cette constatation, Bayard, à la suite de Greg, met de l'avant l'idée selon laquelle Hamlet connaissait déjà ladite pièce et s'en serait inspiré pour perpétrer son crime, mais comme sa psyché lui joue des tours, il hallucine et ne s'en souvient plus.

Ceci dit, dans la mesure où la pièce de Shakespeare fait voir les hallucinations du personnage d'Hamlet, elle paraît ainsi tromper le public, tout comme l'oracle trompe Œdipe et le spectre, fruit de la psyché d'Hamlet, trompe ce dernier. À trop voir et à trop vouloir voir, on finit par ne plus voir et ne

⁶³⁸ Cité par Bayard, op. cit., p. 36.

plus vouloir voir : « Woe is me, / T'have seen what I have seen, to see what I see! », se lamente Ophélie au moment où Hamlet paraît sombrer dans la folie⁶³⁹. En faisant voir des hallucinations, le théâtre ment, trompe, tend des pièges, fait voir ce qui n'est pas et empêche de voir ce qui est. En se contentant de voir, le public se fait prendre au jeu. L'acte de regarder ou de voir n'est pas suffisant, il est nécessaire, au théâtre, d'entendre et d'écouter les dialogues, comme en témoigne la scène de la pantomime qui précède la représentation de la pièce dans la pièce, car, tel que mentionné précédemment, à la vue de la pantomime, Claudius reste impassible, mais lorsqu'il entend les dialogues, il réagit et s'offense du crime dont on l'accuse, et pourtant, la pièce dans la pièce et la pantomime qui la précède font *voir* le même récit. Bref, pour suivre le jeu, il ne suffit pas de voir l'action, il faut aussi la comprendre en apprenant à lire et à entendre ce que s'y dit, d'où l'importance du dialogue. La forme achevée ou véritable de l'action – *la forme intégralement dramatique*, selon l'expression de Hegel – est le dialogue.

Le dialogue n'est cependant pas la seule forme que prend la prise de parole au théâtre, il coexiste parfois avec d'autres prises de parole. La parole peut, comme chez les Grecs, être chantée (en groupe ou en solo), elle peut également prendre la forme d'un monologue ou d'un soliloque d'un personnage qui, comme chez Shakespeare, s'adresse à lui-même ou d'un personnage qui s'adresse directement au public lors du prologue ou de l'épilogue. Le dialogue est cependant la forme caractéristique que prend la prise de parole dans le drame moderne : « C'est à l'époque de la Renaissance, après l'élimination du prologue, du chœur et de l'épilogue, pour la première fois peut-être dans l'histoire du théâtre [...], qu'il [i.e. le dialogue] devient le seul élément du tissu dramatique »⁶⁴⁰. Or, le développement de ce qu'on nomme aujourd'hui la modernité esthétique (Pirandello, Brecht, Artaud, Maeterlinck, etc.) a notamment donné lieu à une désarticulation de la parole dialoguée et de l'action dramatique. En fait, le théâtre de la modernité esthétique s'en est surtout pris au réalisme inhérent des dialogues et de l'action du drame moderne qui réduisit l'acte théâtral à une sorte de reproduction complaisante de la vie et de la conversation réelles. Avec la modernité esthétique, la prise de parole tendra à se faire narration épique, dialogue intérieur, monologue psychologique, parole onirique, envolée lyrique, discours pédagogique et/ou idéologique, etc. Bref, la « crise du drame », selon l'expression de Szondi, bouscule l'action et la parole dramatiques. Ceci dit, ce bousculement n'a pas pour effet d'abolir l'action et la parole dramatiques, ce bousculement déplace ces dernières et transforme ainsi le jeu de la représentation théâtrale. Ceci dit, c'est avec le théâtre de

⁶³⁹ W. Shakespeare, *Œuvres complètes. Tragédies 1*, Paris : Robert Laffont, 1995, p. 954.

⁶⁴⁰ P. Szondi, *Théorie du drame moderne*, Paris : Circé, 2006, p. 14.

Beckett, il me semble, que ce bousclement-déplacement atteint son point culminant⁶⁴¹. Autrement dit, le théâtre de Beckett marque le terme du développement de la modernité esthétique. Avec Beckett, la prise de parole apparaît en elle-même comme une action conflictuelle : la parole, qu'elle prenne la forme d'un dialogue, d'un monologue ou d'un chant, paraît s'opposer au langage et aux significations qu'il structure. Autrement dit, l'action de signifier quelque chose en prenant et en s'échangeant la parole entre ici en conflit avec le langage et le sens dont il est garant. Le jeu d'opposition qui habite ici la prise de parole fait en sorte que l'action elle-même se fait jeu. Avec Beckett, le théâtre devient un faire-voir et un voir-faire du jeu lui-même. Autrement dit, le théâtre de Beckett se joue en jouant à jouer. En se faisant jeu, l'action – réduite ici à la prise et à l'échange de la parole – paraît investie ou intermédiée par les qualités esthétiques relatives au jeu. En me rapportant à la pièce *En attendant Godot*, je chercherai maintenant à illustrer l'idée selon laquelle le théâtre de Beckett se joue en jouant à jouer et à clore ainsi l'examen du jeu dans son moment esthétique.

6.5 Jouer en attendant : le cas *Godot*

Dans cette pièce créée en 1953 à Paris et aujourd'hui considérée comme un classique du théâtre contemporain, l'action, qui se divise en deux actes, se résume à attendre : Vladimir et Estragon (Didi et Gogo), deux vagabonds physiquement et psychiquement amochés (déficit d'attention, perte de mémoire, douleurs aux pieds [Estragon], troubles de la vessie [Vladimir], etc.), ont rendez-vous avec un dénommé Godot sur une route de campagne où se trouvent un arbre et une pierre⁶⁴². En un sens, on peut dire que là où Œdipe et Hamlet entreprennent une enquête, Vladimir et Estragon ne font qu'attendre. De plus, contrairement à Œdipe et Hamlet, Didi et Gogo ne sont pas des souverains, ils subissent plutôt l'action ou l'inaction de Godot qui, lui, paraît occuper une position souveraine, mais il occupe cette position en étant absent de la scène : sa venue est sans cesse différée et elle paraît même incertaine ou improbable. Étant donné que Godot tarde à se manifester, Vladimir et Estragon font passer le temps en parlant, en se plaignant, en chantant et en jouant. Bref, les deux vagabonds s'efforcent tant bien que mal de se tenir occupés en attendant Godot. Mais Godot ne se montrera jamais. Les seuls autres personnages qui se manifesteront sur la scène sont Pozzo et Lucky, un maître tyranique mais insécure accompagné de son étrange valet, ainsi qu'un garçon qui, à la fin de chacun des actes, informe les protagonistes que Godot ne peut pas venir mais qu'il sera au rendez-vous le lendemain. Bref, Godot ne se fera jamais voir par ceux qui l'attendent : ni le public ni les vagabonds ne le verront. Or, bien qu'il ne se montre pas, bien qu'il ne se fasse pas *voir*, Godot existe tout de même.

⁶⁴¹ Le théâtre de Ionesco me paraît également participer à ce « point culminant » de la modernité esthétique.

⁶⁴² S. Beckett, *En attendant Godot*, Paris : Éditions de Minuit, 1952.

Cependant, son existence ne nous apparaît, nous le public, qu'au travers des dialogues de ceux qui l'attendent, de même qu'au travers des paroles du garçon, dont le message qu'il apporte aux clochards ne fait, au fond, que rapporter les paroles de Godot, et en ce sens, ce message n'est que l'*écho* de Godot. Godot n'existe que par la présence de personnages qui dialoguent et qui jouent en l'attendant. Si Godot n'existait pas, il n'y aurait pas de pièce, il n'y aurait pas de jeu, car c'est précisément l'attente de ce Godot qui détermine non seulement la présence de Gogo et de Didi, mais aussi la nôtre, nous le public rassemblé sur les gradins afin de voir ceux qui attendent, afin de voir *En attendant Godot*.

Godot est en quelque sorte le centre manquant de la pièce – il est un supplément, dirait Derrida. Godot est ce qui manque et ce qui est attendu, et c'est précisément en raison de cette attente et de ce manque qu'un *nous* – composé du public et des personnages (en particulier Didi et Gogo) – se constitue et prend part au jeu. Or, en tant que Godot est ce qui manque et que ce manque contribue à former un *nous*, il appert que ce *nous* est habité d'un désir, et plus particulièrement du désir de l'Autre. À ce titre, pour Bernard Stiegler, qui propose une lecture de la pratique théâtrale comme économie libidinale, le théâtre est, en Occident, un processus par lequel le peuple s'invente, ou du moins, dirais-je, un « *nous* » prend corps. « L'invention du peuple par le théâtre, c'est la constitution et l'individuation de ce que l'on appelle son public »⁶⁴³. Le désir du peuple (de se constituer, de s'inventer) vient donc de sa passion, c'est-à-dire de sa passivité devant la représentation théâtrale et dans le fait qu'il est « affecté » par ce qu'il y voit et par ce qu'il y entend. Et cette passion, cette passivité-affectivité face à l'action, appelle une réponse, une (ré)action, un passage à l'acte. Ce passage à l'acte renvoie à la constitution d'un « nous » conscient, d'un nous dont le désir se fait volonté de jouer et d'interpréter le jeu. La (ré)action ou la réponse du public, selon la perspective de Stiegler, est le processus par lequel le peuple s'individue ou s'invente, processus dont le théâtre est la forme esthétique primordiale (première) en Occident. En tant que le théâtre contribue à inventer/individuer le *peuple* en (ré)activant des passions auprès du *public*, cela implique que le peuple manque, qu'il fait défaut⁶⁴⁴. Ainsi, le public est, pour parler encore une fois comme Derrida, le supplément du peuple. Le public ajoute en se substituant à un manque, le public donne un corps à ce qui n'en a pas : le peuple. En rassemblant les individus en un espace public, le théâtre participe à la constitution d'un « nous », d'une collectivité, d'un peuple en lui donnant un corps. En tant qu'il est le supplément d'un peuple absent ou manquant, le public est « présence d'une absence », c'est-à-dire

⁶⁴³ B. Stiegler, « L'invention théâtrale du peuple », In B. Stiegler, J.-C. Bailly et D. Guénoun, *Le théâtre, le peuple, la passion*, Rennes : Les Solitaires Intempestifs, 2006, p. 18.

⁶⁴⁴ « *Le défaut du peuple* est la nécessité du peuple – précisément en tant qu'il s'individue, et donc en tant qu'il est lui-même son invention, l'invention de sa nécessité dans ce fait qu'il se fait défaut, et qu'il a bien des défauts ». Ibid., p. 19.

qu'il est *désir*, le désir d'individuation (psychique et collective), le désir de voir et de se faire voir, le désir d'être avec, pour ou contre, l'autre, le désir de se faire autre : le désir du « je » d'être un « nous » et du « nous » d'être un « je » ou encore, le désir de l'Autre. Dans le théâtre grec, cet Autre prend corps et prend forme au travers du chœur dont les chants rendent présent le contenu – la substance vraie et légitime (Hegel) – de l'ethos du peuple. Dans le théâtre de Shakespeare, cet Autre se situe à même la psyché du protagoniste, il habite la conscience individuelle et conséquemment il prend corps au travers du protagoniste lui-même, et se fait entendre au travers de ses soliloques.

Mais quel est l'Autre dont le désir fonde le « nous » qui se constitue et qui prend part au jeu en attendant que Godot se manifeste? Cet Autre, dirais-je, est le langage lui-même ; c'est le langage, pris en tant qu'espace de la structuration du sens et des significations, qui prend corps et qui joue, qui se meut comme par lui-même et qui s'incarne, dans la prise et l'échange de parole (i.e. la communication) au travers desquels la pièce de Beckett se constitue. Bref, dans *En attendant Godot*, l'action, prise en sa qualité de mouvement qui donne sens au jeu, se résume à faire passer le temps, à se tenir occuper en parlant, en prenant et en s'échangeant la parole en attendant que Godot se manifeste. Et c'est cette action qui nous affecte, c'est elle qui appelle notre réponse. Dans *En attendant Godot*, il n'y a pas vraiment d'intrigue et donc, l'énigme – le quelque chose que l'on cherche à comprendre – se pose au travers de l'usage même de la parole, c'est-à-dire qu'elle apparaît à même les dialogues auxquels se livrent les personnages. En ce sens, l'énigme que pose *Godot* n'est pas celle de la condition de l'homme en tant qu'être déterminé par une force divine qui lui impose un destin (Edipe), ni non plus celle de la condition de l'homme déterminé individuellement en tant qu'être psychique, libre et conscient de son action (Hamlet). L'énigme que pose *Godot* est celle de l'homme dans sa condition-détermination d'être du langage et de la signification, et donc, de l'homme déterminé intersubjectivement par l'échange de symboles significatifs. Or, selon la perspective hégélienne, il est dans l'essence de l'action dramatique d'être conflictuelle, et ce conflit, je l'ai déjà mentionné, prend ici la forme d'une opposition entre la prise de parole et le sens dont est garant le langage. Ce qui paraît ici énigmatique, c'est l'incertitude du sens et de la signification et l'incertitude de la capacité du langage d'assurer le sens et la signification⁶⁴⁵. Gogo et Didi sont incapables de se taire mais incapables également de dire quelque chose de significatif⁶⁴⁶.

⁶⁴⁵ « Je ne sais plus très bien ce que j'ai dit, lance Pozzo, mais vous pouvez être sûrs qu'il n'y avait pas un mot de vrai là-dedans ». S. Beckett, *En attendant Godot*, op. cit., p. 47.

⁶⁴⁶ Ce dont témoignent les deux passages suivants : « En attendant, essayons de nous exalter, puisque nous sommes incapables de nous taire ». Ibid., p. 87. « Ceci devient vraiment insignifiant », affirme Estragon fatigué d'attendre. « Pas encore assez », lui répond Vladimir. Ibid., p. 96.

La question de l'énigmatique conduit à prendre en considération la question du symbolique et de la beauté dans le jeu, puisque, comme on l'a vu, le jeu, tout jeu, répond du mode d'être symbolique en ce qu'il nous convie à apprécier ce qui s'y tient comme par lui-même et d'y comprendre le sens qui s'y trouve en quelque sorte contracté. Le jeu comme le symbole, a-t-on dit, procède par voilement et dévoilement. Le théâtre de Beckett tend cependant à réduire les symboles à des restes, à des cendres, à des échos. En faisant accéder à la sphère de représentation théâtrale des restes de symboles, donc des restes de significations, l'œuvre de Beckett opère une sorte de dépouillement-réduction de l'existence humaine à une existence appauvrie et dénudée, une existence en attente de sens, une existence qui tient de la survie. Didi, Gogo, Lucky et Pozzo, dirais-je, symbolisent l'homme dans sa condition d'être déterminé par la communication, dans sa condition d'homme déterminé par l'expérience, ici et maintenant, de l'échange de symboles significatifs. Mais cette condition apparaît en quelque sorte défectueuse, l'échange de symboles significatifs ne paraît plus aller de soi, l'homme est en difficulté. Ainsi par exemple, lors du deuxième acte, Pozzo, qui est devenu aveugle, fait une chute et, étant incapable de se relever seul, appelle à l'aide. Didi et Gogo se mettent alors à tergiverser et se demandent quoi faire. Finalement, après avoir contemplé l'idée de le tabasser et de lui taxer argent et nourriture, les deux vagabonds conviennent qu'il est préférable d'aider l'aveugle :

Ne perdons pas notre temps en *vains discours*. [...] Faisons quelque chose, pendant que l'occasion se présente! Ce n'est pas tous les jours qu'on a besoin de nous. Non pas à vrai dire qu'on ait précisément besoin de nous. D'autres feraient aussi bien l'affaire, sinon mieux. L'appel que nous venons d'entendre, c'est plutôt à l'humanité tout entière qu'il s'adresse. Mais *à cet endroit, en ce moment, l'humanité c'est nous, que ça nous plaise ou non*. Profitons-en, avant qu'il ne soit trop tard. Représentons dignement pour une fois l'engeance où le malheur nous a fourrés. Qu'en dis-tu? [...] Il est vrai qu'en pesant, les bras croisés, le pour et le contre, nous faisons également honneur à notre condition. Le tigre se précipite au secours de ses congénères sans la moindre réflexion. Ou bien il se sauve au plus profond des taillis. Mais la question n'est pas là. Que faisons-nous ici, voilà ce qu'il faut se demander. Nous avons la chance de le savoir. Oui, *dans cette immense confusion, une seule chose est claire : nous attendons que Godot vienne*⁶⁴⁷.

L'humanité c'est nous, dit Vladimir, mais cette humanité, ajouterais-je, n'est ici que restes. Didi et Gogo sont amochés, ils ont peine à se tenir droit et à marcher du fait de la défectuosité de leurs corps (troubles de la vessie pour Didi et mal de pieds pour Gogo) et leur esprit paraît être à l'image de leurs corps titubants et mal en point, ils peinent à se souvenir de ce qui s'est passé hier, ils ne sont pas certains de reconnaître Pozzo qui, pourtant, est passé par là la veille. La défectuosité du corps humain conjuguée à la défectuosité du sens communiqué et à l'incertitude de la condition de l'homme déterminé par l'échange de symboles significatifs donne à voir une représentation pathétique et laide

⁶⁴⁷ Ibid., p. 111-112 (je souligne).

de l'homme. L'homme est ici un être qui chute, un être qui se détériore, un être usé par le temps. Bref, la condition de l'homme paraît ici étonnante par sa laideur. Et la laideur, comme on l'a vu un peu plus haut, relève de la finitude et de la contingence de l'existence individuelle. Mais tout n'est pas laid dans *Godot*, il y a quelque chose de profondément beau dans la relation entre Vladimir et Estragon, il y a quelque chose de vrai et de substantiel dans l'amour fraternel qui unit ces deux compagnons⁶⁴⁸. L'amitié entre Didi et Gogo paraît résister à l'usure du temps⁶⁴⁹. Cette amitié peut être dite belle dans la mesure où elle répond de la nécessité de l'autre, de la nécessité pour l'individu humain d'être auprès d'autrui pour pouvoir être soi-même, et ce malgré qu'il ne semble n'y avoir plus rien à faire. Ainsi, par exemple, au moment où Didi et Gogo contemplent, pour la première fois au cours de la pièce, l'idée du suicide, la décision de ne pas passer à l'acte tient au fait qu'ils craignent que l'un meurt mais pas l'autre : « Gogo léger – branche pas casser – Gogo mort. Didi lourd – branche casser – Didi seul »⁶⁵⁰. Estragon et Vladimir, d'une manière similaire à Winnie et Willy dans *Oh les beaux jours*, ont besoin l'un de l'autre, et ce même dans la mésentente : « Ne me touche pas! Ne me demande rien! Ne me dis rien! Reste avec moi! »⁶⁵¹. La relation interhumaine est ici au cœur de la beauté du jeu auquel la pièce de Beckett nous convie, et cette beauté, comme le souligne Badiou à propos du caractère comique du théâtre de Beckett, paraît déterminée par « un amour puissant pour l'obstination humaine, pour l'incroyable désir, pour l'humanité réduite à sa malignité et à son entêtement »⁶⁵².

La coprésence du beau et du laid dans *En attendant Godot* a, par ailleurs, quelque chose d'étonnant. D'une part, malgré le fait qu'il ne semble ne plus y avoir d'espoir et que le monde paraît dépourvu de sens, l'obstination des personnages de rester ensemble et de mener, malgré tout, une existence commune est étonnante et belle. Comme le dit Hegel et comme on l'a vu un peu plus haut, l'étonnement est lié à ce qui est en soi universel et à ce qui se maintient dans le temps. D'autre part, l'état pitoyable dans lequel se trouvent les personnages étonne par sa laideur (sa bassesse, sa puanteur, son usure, etc.), et l'étonnement que suscite la laideur, a-t-on dit à la suite de Gagnebin, renvoie au fait que le passage du temps a pour effet de détériorer, de défigurer et de déformer l'existence de l'homme, pris dans son individualité subjective. Or l'étonnement, qu'il soit suscité par la laideur ou par la beauté,

⁶⁴⁸ À plusieurs reprises au cours de la pièce, Didi se comporte comme un grand frère à l'égard de Gogo : il lui fredonne une berceuse (p. 99), il le tient par le bras comme pour le guider et le rassurer (p. 74), il lui propose de le porter s'il n'arrive plus à marcher (p. 44), etc. Bref, Vladimir semble constamment veiller sur Estragon.

⁶⁴⁹ « Estragon. – Ça fait combien de temps que nous sommes tout le temps ensemble?/ Vladimir. – Je ne sais pas. Cinquante ans peut-être./ Estragon. – Tu te rappelles le jour où je me suis jeté dans la Durance?/ Vladimir. – On faisait les vendanges./ Estragon. – Tu m'as repêché./ Vladimir. – Tout ça est mort et enterré./ Estragon. – Mes vêtements ont séché au soleil./ Vladimir. – N'y pense plus, va. Viens ». Ibid., p. 74-75.

⁶⁵⁰ Ibid., p. 22.

⁶⁵¹ Ibid., p. 81.

⁶⁵² A. Badiou, *Beckett. L'incroyable désir*, Paris : Hachette, 1995, p. 74-75.

participe de manière fondamentale à la question de la connaissance de soi. Se connaître soi-même, c'est, à la fois, (re)connaître la part de laideur qui est constitutive de notre humanité et (re)connaître la nécessité de dépasser la finitude en dévoilant ou en dé-couvrant la part de nous qui est capable de beauté. Or, cette nécessité est pour nous, le public, car c'est pour nous qu'il y a jeu, c'est pour notre désir (d'être ému, d'être affecté, d'être touché, etc.) que Didi, Gogo, Lucky et Pozzo se prêtent à ce petit jeu pour la survie. Mais pour nous, le jeu relève davantage de la *sur-vie* (de l'excédent, du supplément, du surcroît). Et ce jeu pour la *sur-vie* fait figure de symbole du symbolique, car c'est lui qui nous rassemble ou qui nous fait-tenir-ensemble, c'est par lui que le « nous » prend corps et que le « peuple » s'individue. En assistant au jeu de la survie des protagonistes, nous nous lions à eux, et donc : *à cet endroit, en ce moment, l'humanité c'est nous, que ça nous plaise ou non.*

Dans *En attendant Godot*, l'action conflictuelle – dire et signifier ou encore faire sens en prenant et en s'échangeant la parole –, bien qu'elle soit réduite et minimisée ou, peut-être précisément parce qu'elle est réduite ou minimisée, paraît ici modulée à la fois selon les genres comique et tragique. D'une part, dans un contexte où, semble-t-il, il n'y a plus rien à faire et plus rien n'est certain, l'acharnement des personnages à prendre la parole et à aller de l'avant a quelque chose de démesuré au sens tragique du terme : « Vouloir, tout est là », comme le dit Vladimir en se relevant après une chute⁶⁵³. Bien qu'ils soient tentés par le suicide, Vladimir et Estragon n'abdiquent cependant pas et poursuivent le « combat » *ensemble*. À ce titre, l'amour fraternel qui les unit, ai-je avancé, tient lieu d'une substance vraie et légitime, car, malgré leur situation désespérante, ils continuent de s'échanger la parole et montrent par là que leur relation est authentique et vraie. La communication interhumaine est tout ce qui leur reste de vrai, mais le langage s'est en quelque sorte retourné contre la communication. Lorsque le langage se retourne contre la communication et la signification, il devient héroïque au sens tragique du terme de prendre la parole et d'aller malgré tout de l'avant. Autrement dit, continuer de parler et chercher à mener une existence vraie et authentique auprès d'autrui alors même qu'il ne semble plus y avoir d'espoir tient de l'héroïsme tragique⁶⁵⁴. Bref, dans un contexte où tout ce qu'il y a de vrai à faire est de parler, la volonté individuelle ne peut que s'attacher obstinément à la parole, mais, et en cela le conflit entre le langage et la communication donne lieu à une contradiction tragique, la signification langagière oscille et paraît incertaine et, conséquemment, c'est l'existence même de l'homme qui paraît menacée et qui paraît être sur le point de chuter. D'autre part, puisqu'il n'y a précisément plus d'espoir et que le monde paraît incompréhensible, insignifiant et « in-

⁶⁵³ S. Beckett, *En attendant Godot*, op. cit., p. 118.

⁶⁵⁴ Ainsi, à la première réplique de la pièce énoncée par Estragon – « Rien à faire » –, Vladimir répond : « Je commence à le croire. (*Il s'immobilise.*) J'ai longtemps résisté à cette pensée, en me disant, Vladimir, sois raisonnable. Tu n'as pas encore tout essayé. Et je reprenais le combat ». Ibid., p. 9.

signifiable » et que le sens et la signification paraissent incommunicables, l'existence même des personnages semble incongrue et comique, puisque leur action consiste à parler, mais ce qu'ils disent est disjoint du sens du langage et le monde dans lequel ils évoluent s'est vidé de sa substance :

Vladimir. – Et où étions-nous hier soir, d'après toi?

Estragon. – Je ne sais pas. Ailleurs. Dans un autre compartiment. Ce n'est pas le vide qui manque.

Vladimir. – [...] Maintenant, qu'est-ce que nous avons fait hier soir?

[...]

Estragon. – Eh ben... nous avons dû bavarder.

Vladimir. – À propos de quoi?

Estragon. – Oh... à bâtons rompus peut-être, à propos de bottes. (*Avec assurance.*) Voilà, je me rappelle, hier soir nous avons bavardé à propos de bottes. Il y a un demi-siècle que ça dure⁶⁵⁵.

Bref, le bavardage de Gogo et Didi paraît également relever du genre comique en ce qu'il témoigne d'une incongruité entre l'exigence de la signification et les moyens adoptés par les personnages pour signifier quelque chose.

À la lumière de ces considérations, il ressort que la comédie et la tragédie ont ici en commun de poser la question de la possibilité d'une action humaine en soi vraie, mais, dans sa dimension tragique, l'action est mise en échec du fait de l'impossibilité de l'homme, pris en sa qualité de sujet de la communication, de contenir et de transmettre la totalité de l'ordre du langage et de l'unité du sens (l'harmonie d'ensemble, pourrait-on dire) qui précède les actions et les paroles particulières des hommes. Et, prise sous l'angle comique, la possibilité d'une action vraie est niée du fait que le vrai et l'éternel se sont comme envolés du monde des hommes, ou en d'autres termes, que le vrai et l'éternel (l'ordre du langage et l'unité du sens) se sont retournés à l'envers (« la tête en bas » ou sens dessus dessous). Or, dans *En attendant Godot*, l'articulation du tragique et du comique se pose selon un rapport de « suppression-conservation ». Plus précisément, le comique paraît ici prendre la relève du tragique⁶⁵⁶. Ainsi par exemple, lors du premier acte, Vladimir et Estragon, ne sachant plus comment occuper leur temps, contemplant l'idée du suicide : « Si on se pendait? », propose Estragon. Mais, et en cela le comique paraît prendre la relève du tragique, Vladimir lui répond : « Ce serait un moyen de bander »⁶⁵⁷. Bref, la chute ou la perte de l'homme oscille entre le tragique et le comique. D'ailleurs,

⁶⁵⁵ Ibid., p. 92-93.

⁶⁵⁶ Comme le note Derrida, « *Aufheben*, c'est relever au sens où "relever" veut dire à la fois déplacer, élever, remplacer et promouvoir dans un seul et même mouvement ». J. Derrida, *Marges de la philosophie*, Paris : Les Éditions de minuit, 1972, p. 143.

⁶⁵⁷ Ibid., p. 21.

toute la pièce est composée de ce type de dualité où le désespoir et la dérision coexistent, comme en témoigne la scène finale au moment où les protagonistes contemplent à nouveau l'idée du suicide :

Estragon. – [...] Et si on se pendait.

Vladimir. – Avec quoi?

[...]

Estragon. – Attends, il y a ma ceinture.

Vladimir. – Fais voir quand même. (*Estragon dénoue la corde qui maintient son pantalon. Celui-ci, beaucoup trop large, lui tombe autour des chevilles. Ils regardent la corde.*)⁶⁵⁸.

La chute tragique de l'homme pris de désespoir et prêt à se pendre pour en finir se retourne en une chute comique : l'homme ne meurt pas, seul son pantalon tombe⁶⁵⁹. Ceci dit, en étant relevé par le comique, le tragique ne se dissout pas, il est plutôt relégué à l'arrière-plan ou à l'arrière-scène et donne ainsi du relief au comique.

La relève du tragique par le comique me paraît, par ailleurs, déterminée par la plasticité même de l'action (*inter*)humaine et conséquemment par la plasticité de la signification en acte, puisque, dans *En attendant Godot*, l'action concerne la signification elle-même : l'action se résume ici à parler (en attendant que Godot se manifeste) et parler, c'est s'en remettre au langage et aux significations qu'il permet de structurer. L'action (*inter*)humaine paraît donc ici façonnée simultanément de différentes manières et conséquemment, le contenu qui s'y affiche paraît lui aussi investi de la qualité plastique, le contenu de l'action est lui aussi malléable. Or, c'est, je crois, l'homme dans sa condition d'être déterminé par le langage ou encore l'homme en sa qualité d'être qui parle qui s'affigure dans *En attendant Godot*. C'est donc l'homme qui forme le contenu de cette pièce : « Qui êtes-vous? », demande Pozzo l'aveugle. « Nous sommes des hommes », lui répond Vladimir⁶⁶⁰.

Dans *En attendant Godot*, la prise et l'explosion de la forme coexistent simultanément, puisque ce qui s'affigure dans l'espace de la représentation paraît, d'entrée jeu, déformé : le personnage beckettien est une figure humaine amochée, déformée, abîmée. L'affiguration défigurante à laquelle Beckett soumet la figure humaine répond de la dialectique de la nécessité et de la contingence qui travaille le jeu. Au travers de ses dialogues incongrus, le théâtre de Beckett met en

⁶⁵⁸ Ibid., p. 132.

⁶⁵⁹ Comme le souligne Beckett lui-même : « L'esprit de la pièce, dans la mesure où elle en a, c'est que *rien n'est plus grotesque que le tragique*, et il faut l'exprimer jusqu'à la fin, et surtout à la fin ». Lettre de Samuel Beckett adressée à Roger Blin, reproduite dans le catalogue de l'exposition *Objet Beckett*, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou, 2007, p. 101 (je souligne).

⁶⁶⁰ S. Beckett, *En attendant Godot*, op. cit., p. 115.

œuvre la dialectique de la nécessité et de la contingence en montrant l'homme qui prend la parole et cherche à faire sens du monde, mais qui, trompé par le langage, tombe dans l'erreur et reprend malgré tout la parole. Bref, la plasticité de l'action interhumaine façonne l'homme en une figure où coexistent le tragique et le comique, en une figure où le beau et le laid se relèvent mutuellement.

De manière générale, l'art dramatique, dans ses formes comique et tragique, pose la question de la possibilité de la réalisation de l'action humaine, au travers de l'action d'un sujet singulier, par rapport à un ordre d'ensemble. Sous l'angle tragique, cela prend la forme de la mort ou la souffrance du héros, tandis que sous l'angle comique, cela fait figure d'une personnalité satisfaite d'elle-même, mais dont la détermination subjective repose sur quelque chose de faux, de vain ou d'inessentiel. Or, et comme nous l'avons vu, on retrouve, aux côtés de la tragédie et de la comédie, un autre genre dramatique – le drame – auquel il revient de mettre en scène une représentation vraisemblable de l'action des hommes, une représentation de l'action humaine qui est à hauteur d'hommes. Et c'est le dialogue qui, en particulier dans le drame réaliste bourgeois, paraît être garant d'une telle représentation. Mais le théâtre de Beckett, en ce qu'il s'inscrit dans le cadre de la modernité esthétique, relève, subsume ou abroge (*Aufheben*) le réalisme du théâtre de la modernité bourgeoise. Dans le théâtre de Beckett, le dialogue interhumain paraît *sur-réaliste* (non pas dans le sens du mouvement d'avant-garde que l'on nomme surréalisme, mais plutôt dans le sens de ce qui se pose par-dessus la « la représentation vraisemblable de la réalité »). Dans le théâtre de Beckett, le dialogue est en ce sens un surcroît ou un supplément de réalisme. Or, le jeu lui-même est, comme on l'a dit à la suite de Gadamer et de Derrida, surcroît ou supplément. En ce sens, le dialogue et, conséquemment, l'action dramatique, parce qu'ils font figure d'un surcroît ou d'un supplément, ne sont ici que jeu. Le théâtre de Beckett, je le réitère, se joue en jouant à jouer. Ainsi par exemple, au premier acte, suite au départ de Pozzo et Lucky, dont la présence « a fait passer le temps », Vladimir et Estragon, qui se demandent quoi faire, se mettent à jouer à dialoguer : « C'est ça, faisons un peu de conversation » ; « C'est ça, contredisons-nous » ; « C'est ça, posons-nous des questions »⁶⁶¹. Même lorsqu'ils se disputent, Vladimir et Estragon jouent : « C'est ça engueulons-nous. (*Échange d'injures. Silence.*) Maintenant raccommodons-nous »⁶⁶². Le caractère ludique de cet échange ne fait par ailleurs aucun doute, ce dont témoigne la réplique qui suit l'échange d'injures : « Comme le temps passe quand on s'amuse ! »⁶⁶³.

⁶⁶¹ S. Beckett, *En attendant Godot*, op. cit., p. 66 ; p. 67 ; p. 89 ; p. 90.

⁶⁶² Ibid., p. 106. Dans la version anglaise, Beckett précise les injures que se lancent alors Gogo et Didi et indique ainsi le caractère théâtral du jeu auquel ils se livrent, puisque leur échange, qui compte des injures tel que crétin, vermine, avortement, morpion et rat d'égoût, se termine par l'injure suprême : « Crritic ». S. Beckett, *Waiting for Godot*, New York : Grove Press, 1982, p. 85.

⁶⁶³ S. Beckett, *En attendant Godot*, op. cit., p. 107.

L'action, en tant qu'elle se résume à attendre et à parler ou dialoguer, fait elle aussi figure d'un jeu et plus précisément d'un jeu d'imitation, un jeu théâtral :

Vladimir. – Tu ne veux pas jouer?

Estragon. – Jouer à quoi?

Vladimir. – On pourrait jouer à Pozzo et Lucky⁶⁶⁴.

D'ailleurs, même l'espace est désigné en tant qu'espace théâtral : « En effet, nous sommes sur un plateau. Aucun doute, nous sommes servis sur un plateau » ; « Ne serait-on pas au lieu dit la Planche »⁶⁶⁵. De plus, lorsqu'il prend la parole au premier acte, Pozzo se comporte comme s'il jouait au théâtre – « Tout le monde me regarde. [...] Je n'aime pas parler dans le vide »⁶⁶⁶ – et Vladimir et Estragon jouent alors au public :

Vladimir. – Charmante soirée.

Estragon. – Inoubliable.

Vladimir. – Et ce n'est pas fini.

Estragon. – On dirait que non.

Vladimir. – Ça ne fait que commencer.

Estragon. – C'est terrible.

Vladimir. – On se croirait au spectacle.

Estragon. – Au cirque.

Vladimir. – Au music-hall.

Estragon. – Au cirque⁶⁶⁷.

À la différence de la scène du théâtre dans le théâtre dans *Hamlet* de Shakespeare, ici, c'est le théâtre lui-même qui se montre en tant que théâtre, et il s'agit en ce sens, comme le souligne Évelyne Grossman, d'un redoublement expressif, d'une surexpression, d'une expression théâtrale sur l'expression théâtrale⁶⁶⁸. Dans *En attendant Godot*, les personnages jouent et se font leur propre théâtre, et nous, le public, faisons partie de ce jeu, de ce théâtre. Nous en faisons d'abord partie en notre qualité de *theatrai*, puisque notre présence tient à une volonté de voir, mais ce que nous voyons

⁶⁶⁴ Ibid., p. 102.

⁶⁶⁵ Ibid., p. 104 et 122.

⁶⁶⁶ Ibid., p. 41.

⁶⁶⁷ Ibid., p. 47-48. Ce passage, cet échange entre Didi et Gogo, fait voir également une autre qualité esthétique du jeu, celle du rythme. Le jeu théâtral auquel nous sommes conviés est également un jeu musical, car, lorsque les mots ne servent plus à dire, à désigner ou à signifier quelque chose, ils font alors figures d'avènements vocaux au service de la musicalité de la pièce. D'ailleurs, la répétition de certains passages joués selon différents rythmes donnent lieu à des variations de sens qui excède la stricte signification langagière/sémantique. De même, les différents échanges auxquels les personnages se livrent sont parfois consonnants, parfois dissonants, parfois graves, parfois légers ; bref, ces échanges se composent de différentes humeurs qui se suivent ou se superposent, et en ce sens, la prise et l'échange de paroles est aussi investie de qualités harmoniques.

⁶⁶⁸ É. Grossman, *L'esthétique de Beckett*, Paris : Sedes, 1998.

ce sont des personnages dont la présence sur scène tient elle-aussi à une volonté de voir (ils veulent voir Godot). En ce sens, nous nous voyons nous-mêmes, et tout comme les personnages, nous apparaissions plutôt amochés, puisqu'il revient à Beckett de déterminer notre rôle dans ce jeu et que l'art de Beckett, dont nous faisons partie, tend à tout amoindrir, à tout réduire et à tout ramener à des restes, des échos, du *presque rien*. Autrement dit, le théâtre de Beckett nous fait jouer tout en se jouant de nous, car, à assister à ce théâtre, nous subissons un traitement qui nous malmène tout autant que celui que subit les personnages. D'ailleurs, en 1980, Beckett, qui assista à la mise en scène de sa pièce au Royal Exchange Theatre de Manchester, précisa aux acteurs que les répliques « D'où viennent tous ces cadavres » et « Ce n'est pas le vide qui manque » devaient être adressées directement au public, et en ce sens, nous, le public d'*En attendant Godot*, subissons un amoindrissement similaire, sinon pire, à celui auquel Beckett soumet ses personnages. Nous, le public, ne sommes plus que mort et vacuité. Bref, là où, dans la pièce de Shakespeare, le théâtre dans le théâtre se veut un stratagème visant à faire voir celui qui voit, à savoir, le roi, un individu souverain, dans *En attendant Godot*, c'est nous qui sommes pris au jeu, c'est nous qui sommes vus malgré nous. Mais ce nous est un nous incertain, un nous amoindri, un nous qui se constitue dans l'attente : l'attente d'une action significative, l'attente d'une parole qui fait sens, l'attente d'un souverain incertain (Godot), d'un souverain qui ne prend pas corps, d'un souverain qui n'est qu'écho, paroles rapportées, présence différée.

En nous incluant ainsi dans la représentation, cette œuvre aux dialogues incongrus et à la signification suspendue redouble notre rôle dans le jeu. Le public, a-t-on dit précédemment, participe au jeu en traduisant dans les mots de la langue courante (c'est-à-dire un langage qui fait sens) ce qui se déroule sur le terrain, sur la scène ou sur le plateau de jeu. Notre rôle est donc d'interpréter, de reconduire, de refaire, de traduire ce qui se passe dans le jeu. Or, ce qui se déroule dans *En attendant Godot* souffre d'un déficit de signification, ce qui s'y joue est ambiguë, incertain, énigmatique, puisque la parole et la signification y sont comme disjointes. « Non, rien n'est certain », comme le dit Vladimir⁶⁶⁹. Ainsi, nous ne pouvons pas ici nous contenter de refaire ou de reconduire ce qui se joue sur la scène, car ce qui se joue est marqué du sceau de l'ambiguïté, nous devons plutôt prendre la relève et satisfaire l'exigence de l'unité de la parole et de la signification, et c'est par un travail d'interprétation qu'une telle exigence peut être satisfaite. Il nous revient à nous, le public, de réconcilier le conflit entre le langage et la communication. Autrement dit, c'est dans l'expérience que nous faisons du théâtre de Beckett, et non dans l'expérience qu'en font les personnages, qu'il y a la possibilité d'un dépassement (ludique) de ce conflit, car, en notre qualité d'être du langage et de la signification, nous cherchons, et ce peut-être malgré nous, à (re)construire du sens. Si nous ne voulons

⁶⁶⁹ S. Beckett, *En attendant Godot*, op. cit., p. 75.

pas être réduits à n'être que « cadavres » et « vacuité », il est de notre rôle de résoudre, dans nos actions et notre conduite, le conflit entre le langage et la communication. Nous devons prendre la relève, nous devons nous relever et (re)dresser la parole, il en va de notre humanité. En prenant la relève et en redressant la parole, nous participons au jeu et contribuons à sa beauté, puisque l'expérience que nous, le public, faisons du théâtre de Beckett est une expérience de jeu et que jouer, voire bien jouer, selon la perspective ici adoptée, signifie fabriquer et rendre présent un ordre intégral possible. Autrement dit, puisque nous faisons partie du jeu, nous prenons place dans cet ordre intégral possible, nous formons une totalité intermédiée dans laquelle ce qui se joue sur scène et ce qui se joue dans la salle s'appartiennent mutuellement et réciproquement : *L'humanité c'est nous*. Or, dans l'univers de Beckett, la condition humaine est symbolisée par la chute – comique et/ou tragique de l'Homme. Mais, du fait de l'incroyable désir qui habite l'art et le jeu de Beckett, il appert qu'après la chute, l'homme cherche à se redresser, à se relever. L'homme, donc, se relève, et en ce sens, l'homme prend la relève de l'homme. Dans l'univers de Beckett, l'homme, bien qu'il titube ou rampe et bien que le langage le trompe, va de l'avant et poursuit sa route et s'acharne à (se) dire et à (se) signifier en prenant la parole :

...ce sont des mots, il n'y a que ça, il faut continuer, c'est tout ce que je sais, ils vont s'arrêter, je connais ça, je les sens qui me lâchent, ce sera le silence, un petit moment, un bon moment, ou ce sera le mien, celui qui dure, qui n'a pas duré, qui dure toujours, ce sera moi, il faut continuer, je ne peux pas continuer, il faut continuer, je vais donc continuer, il faut dire des mots, tant qu'il y en a, il faut les dire, jusqu'à ce qu'ils me trouvent, jusqu'à ce qu'ils me disent...⁶⁷⁰

Les mots, il faut les dire pour qu'ils puissent nous dire. Et en ce sens, les mots voilent et dévoilent à la fois le soi. Avec les mots, le soi se révèle en s'imaginant et en se donnant une raison et par là, recouvre son désir. Il en va de même avec le jeu. Dans le jeu, et plus précisément dans le jeu de la représentation théâtrale, les mots sont au service de la fiction, de l'illusion et du mensonge et s'adressent à nous, le public. La fiction, l'illusion et le mensonge que les mots tissent jettent un voile sur la réalité tout en nous dévoilant à nous-mêmes. Le jeu, ai-je dit à la suite de Gadamer, est autoreprésentation de soi, et par là, il se montre en tant qu'*agir spéculaire* : le jeu est un « faire-voir » et un « voir-faire » de nous-mêmes.

⁶⁷⁰ S. Beckett, *L'innommable*, Paris : Minuit, 1953, p. 212-213.

CONCLUSION

L'examen du devenir du jeu qui a été mené ici a, à sa manière, contribué à « faire-voir » et à « voir-faire » le jeu en le voilant et en le dévoilant. La mise à jour des différentes médiations par lesquelles le jeu se constitue, se forme et se déploie sur le plan phénoménal a dévoilé et fait voir le jeu en tant que concept. Or, le dévoilement du jeu en tant que concept, c'est-à-dire en tant qu'une *totalité intermédiée*, a en quelque sorte jeté un voile sur le phénomène du jeu en le faisant voir en tant que *symbole du symbolique* ainsi qu'en tant qu'activité de *formation* de soi, du social et du beau.

Le jeu se montre comme le *symbole du symbolique* en ce qu'il fait œuvre d'une action de réunion, c'est-à-dire en ce qu'il fait office de trait d'union, d'un entre-deux et d'un « être-avec » de la forme et du contenu, du sujet et de l'objet, du désir et de la volonté, de la chose et de sa signification. Sur le plan esthétique, la qualité de symbole du symbolique du jeu se donne sous la forme d'une énigme, car comme une énigme, le sens ou la vérité d'un jeu se situe à même le jeu, dans les différents éléments qui le composent et qui contractent le sens et la vérité du jeu à l'intérieur de lui-même. Or, l'énigme, par sa beauté et/ou sa laideur, nous inclut dans son jeu en nous étonnant, et, en cela, elle nous convie à y reconnaître la part de nous-mêmes qui y est à l'œuvre, et donc elle nous unit à elle. Dans son moment objectif, c'est-à-dire en tant que forme réglée ou réglementée, l'identité du jeu paraît répondre d'un *mouvement continu de variations* (Massumi). Sur ce plan, le jeu montre sa qualité de symbole du symbolique en ce que, d'une part, le motif anthropologique du jeu est de *donner à durer* et que, d'autre part, il revient à la fonction symbolique de mener à terme le processus de la reconnaissance ; processus qui consiste à *percevoir ce qui, dans le fugage, demeure* (Gadamer). Le jeu relève donc ici de l'activité symbolique en ce qu'il fait œuvre de formation culturelle et sociale au travers de laquelle les valeurs, les mœurs et les conventions sociales et culturelles sont transmises, maintenues, soutenues, renforcées, transformées, critiquées ou questionnées. Enfin, dans son moment subjectif, le jeu est un agir qui symbolise l'activité symbolique en ce qu'il est dans l'essence même du symbole de réunir ce qui est désormais séparé – la chose et sa signification, l'hôte et son invité – et que le jeu, pris dans le sens de « *playing* », est lui aussi réunion de ce qui est désormais séparé : l'enfant et la mère, le soi et l'autre.

De façon générale, le jeu est, comme le symbole, un « faire-tenir-ensemble ». Mais ce qu'il fait d'abord tenir ensemble est le soi lui-même. Autrement dit, le jeu est, dans un premier temps, union avec soi-même et en ce sens, il participe au processus de la *formation de soi*. Le jeu est *Bildung* ; le

jeu, a-t-on vu chapitre quatre, mène au « je ». En sa forme la plus rudimentaire, le jeu ou plutôt le « *playing* » est une *expérience de mise en forme*, un processus au cours duquel le soi prend une forme ; une forme qui est d'abord imaginaire et qui se constitue au travers de la représentation que forme l'activité même de jouer (« *playing* »). Le jeu est, sur ce plan, conçu comme un phénomène ou un objet transitionnel (Winnicott), c'est-à-dire comme une aire intermédiaire d'expérience entre le « moi » et le « non-moi », entre le moment subjectif individuel et l'objectivité du monde et de l'altérité. En un mot, c'est par le « jeu », entendu dans le sens de « *playing* », que le jeune enfant est conduit à se poser comme un sujet et à développer un soi qui lui est propre. Ceci dit, le jeu participe non seulement à la formation du soi, mais à l'inverse, en se pliant au jeu, l'individu contribue à son tour à former et à transformer le jeu. Le jeu forme donc le soi qui, en retour, transforme le jeu. Le jeu paraît, en cela, tenir un rôle de « médiation formatrice », et à ce titre, il contribue non seulement à former le soi, mais aussi à former un « nous ». Autrement dit, le jeu est *formation sociale*, le jeu mène aussi au « nous ». Jouer à un jeu réglé ou réglementé (« *game* »), a-t-on vu au chapitre cinq, c'est se conformer aux règles et aux conditions avec lesquelles le jeu se pose et s'impose. Par la médiation de la règle, le jeu permet d'*être avec, pour ou contre, les autres* (Simmel). L'apprentissage, l'intériorisation et le respect de la règle par les individus confèrent à ces derniers la qualité de membre d'une communauté de joueurs. C'est notamment par le développement d'habitudes et par l'acquisition d'aptitudes que le jeu se fait formation sociale, car en s'entraînant et en s'habituant au jeu, l'individu s'appartient lui-même en appartenant au jeu, donc en appartenant à quelque chose qui lui est extérieur, quelque chose d'objectif et de partagé, c'est-à-dire une formation sociale. Autrement dit, c'est parce qu'il est formé par le jeu que le joueur se libère de ses tendances, de ses inclinations et de ses penchants naturels et qu'il peut cohabiter avec autrui dans le jeu et qu'il peut s'y mouvoir comme en toute liberté. Bref, en se faisant formation sociale, le jeu fonde une appartenance commune. Ceci dit, dans sa pleine réalisation, le jeu fait figure d'une *formation esthétique*. Bien jouer ou jouer avec art signifie faire correspondre la forme et le contenu de l'action ou du mouvement intrinsèque au jeu. En sa qualité de formation esthétique, le jeu conduit à terme le processus de la connaissance de soi, car, comme on l'a vu dans le dernier chapitre, en jouant, l'individu produit une forme et une image au travers de laquelle il s'objective et dans laquelle il se fait-voir à lui-même et aux autres. Dès lors, on peut dire que dans le jeu, on se connaît soi-même en se reconnaissant dans l'Autre (« *Autrui généralisé* »), c'est-à-dire en reconnaissant l'adéquation (le beau) ou l'inadéquation (le laid) entre les actions individuelles posées subjectivement et les exigences du jeu objectivement posées.

Par le jeu, nous nous « faisons-voir » et nous nous « voyons-faire », et en cela le jeu contribue à la connaissance de soi. Or, en tant qu'il relève d'un acte de connaissance, le jeu se montre en tant que

concept, et ce concept a ici pris la forme d'une totalité au sein de laquelle le sujet et l'objet s'intermédiennent et s'appartiennent mutuellement ou réciproquement. La tripartition du jeu en différents moments – subjectif, objectif, esthétique – a permis de « faire-voir » et de « voir-faire » le processus d'intermédiation dialectique qui y est à l'œuvre ; processus par lequel le passage d'une médiation à une autre s'effectue selon un rapport suppression-conservation.

Ainsi, dans son moment subjectif, le jeu s'articule dialectiquement au travers de l'activité réciproque des émotions, de l'imagination et du style. Cette articulation contribue fondamentalement à la formation du soi en ce que l'agitation émotive de la subjectivité trouve d'abord dans le jeu un espace approprié à son déploiement et à sa contenance. Le jeu permet ainsi au soi de se former en lui apprenant à composer avec ses émotions et éventuellement à les contrôler. Mais cette formation du soi par le contrôle de ses émotions appelle et nécessite l'activité de l'imagination : pour arriver à composer avec ses émotions, le sujet fait surgir et associe des images et s'illusionne ainsi un monde dans lequel il se met à l'épreuve. Or, l'action d'éprouver est une forme d'expérimentation qui s'effectue sur le plan pratique. La nécessité pratique de la mise à l'épreuve de soi requiert une extériorisation de la capacité créative de l'imagination, et cette extériorisation prend corps au travers des styles de jeu. Le style, pris ici en tant que mise en pratique de l'activité de l'imagination créative, singularise la conduite du joueur. Cette conduite peut faire preuve d'un style radical ou d'un style effectif, c'est-à-dire qu'elle peut soit paraître rompre avec une tradition et donner lieu à un nouveau style, à une nouvelle manière de pratiquer un jeu (style radical), soit paraître perpétuer une tradition et donner lieu à un style qui réalise parfaitement une manière déjà connue de pratiquer le jeu (style effectif). Mais dans les deux cas, le style implique une tradition, ou à tout le moins un quelque chose qui est déjà là, un horizon commun de la pratique. Par là, le style inclut en lui-même l'objectivité du jeu auquel il se rapporte, car pour inventer ou développer un style, il faut vouloir jouer le jeu et pour « vouloir jouer », il faut connaître le but du jeu auquel on se livre et reconnaître l'autorité de la règle qui le fonde objectivement. Le style singularise donc également le jeu lui-même.

Dans son moment objectif, le jeu est intermédiation de la liberté, de la règle et de la mesure et par là, le jeu mène au « nous » ~~ou~~ encore, le jeu est formation d'un « je » qui est un « nous » et d'un « nous » qui est un « je ». Vouloir jouer signifie alors vouloir être libre de jouer et vouloir jouer librement. Dans le jeu, la liberté résulte d'un arrachement de l'imédiateté et de l'arbitraire des affects, des inclinations et des penchants naturels du sujet désirant. Or, il revient à la règle du jeu d'assurer la liberté du joueur. Pour être libre de jouer et pour jouer librement, il est nécessaire de connaître et d'intégrer la règle. Par la règle, la volonté libre prend la relève du désir. La règle permet

au fond au jeu de s'autodéterminer, la règle compose le jeu et lui assure une identité à laquelle tous ses participants peuvent et doivent se rapporter pour être en mesure de librement jouer à ce jeu. Mais la règle ne clôt pas le devenir objectif du jeu. En tant qu'elle se situe au cœur de cette objectivité, la règle garantit, d'une part, un espace de réalisation à la volonté libre et, d'autre part, elle permet de prendre objectivement la mesure et la valeur du jeu et des joueurs. À cet égard, la règle paraît être l'instrument de la mesure. Ou, pour le dire autrement, la mesure fonde la raison de la règle qui sert ainsi à valider les coups joués et qui permet également d'évaluer les joueurs qui, en un sens, se mesurent les uns aux autres. Bref, par la médiation de la mesure, le jeu acquiert de la valeur. Or dans le jeu, la mesure se rapporte à deux types de valeur : la valeur mathématique et la valeur esthétique. D'un point de vue mathématique, la mesure se donne, pour l'essentiel, en une activité de mensuration située en quelque sorte à l'extérieur du jeu lui-même, dans le sens où le chiffrage généralisé du jeu par les statistiques, les probabilités et l'enregistrement numérique des records ne se posent pas avec le jeu, mais s'y ajoutent, le recouvrent et ne montrent finalement qu'eux-mêmes. Dans le domaine de l'art et de l'esthétique, par contre, la mesure se pose avec le jeu. En musique par exemple, la mesure compte et répartit les sons dans le temps et la durée, mais cette opération de mensuration ne se situe pas en dehors du jeu, elle est inscrite à même la partition, et en ce sens elle *com-pose* le jeu. Dans le domaine de l'art, la mesure est une structure productrice de régularité dans l'irrégularité, et par là, elle se pose comme rudiment d'une dialectique du beau. Ces considérations sur la mesure ont conduit à penser la finalité du devenir du jeu comme une formation et un agir esthétiques.

Dans son moment esthétique, l'objectif du jeu – ce qui compte pour lui – est d'accéder à la qualité de représentation, voire d'une belle représentation. Dans le jeu comme en art, la beauté renvoie de façon générale à une unité de la forme et du contenu ou encore, à une mise en forme de contenu à laquelle on ne peut rien enlever ni rien ajouter. Mais dans le jeu, la forme et le contenu concernent fondamentalement le mouvement. Ainsi, un « beau jeu » consiste, pour l'essentiel, à configurer le mouvement en de belles formes. Dans le jeu, le mouvement participe d'abord à l'esthétique du jeu en raison de ses qualités musicales, c'est-à-dire en raison de la capacité du jeu de s'exécuter avec rythme, tempo et harmonie. En ses qualités musicales, le jeu, dans l'exécution du mouvement qui lui est propre, configure esthétiquement le temps. Or, dans son moment esthétique, le jeu actualise son mouvement non seulement dans le temps, mais aussi dans l'espace. Le jeu procède donc également d'un processus d'affiguration par lequel il fait voir son mouvement. L'esthétique du mouvement ludique rapproche le jeu du domaine des arts visuels en ce qu'il paraît investi d'une qualité plastique. La plasticité du jeu fait référence à sa capacité de donner et de prendre des formes. En d'autres termes, le mouvement du jeu est malléable et façonnable. La malléabilité plastique d'un même jeu donne lieu

au façonnement de diverses formes. La plasticité implique donc une unité de la diversité, entendu qu'un même jeu produit ou crée plusieurs formes. Le jeu, du fait de sa plasticité, est donc sujet à différentes interprétations. Autrement dit, la diversité des formes qui peuvent être produites dans un jeu renvoie à une diversité des interprétations. Or, ce qui est interprété dans le jeu, c'est le mouvement lui-même. En tant que ce mouvement est sujet à un travail d'interprétation, cela suppose qu'il est habité d'une signification. En cela, le mouvement se fait action, entendu qu'une action peut être comprise comme un mouvement au travers duquel se réalisent une volonté et une conscience qui donnent une raison au mouvement. L'action est mouvement qui donne sens au jeu. La question de l'action fait accéder le jeu au domaine de l'art dramatique, et en ce domaine, il revient au dialogue de relever l'action et de la configurer en un échange de questions et de réponses. Et cet échange dialogal, qu'il soit verbal ou préverbal, constitue la forme intégrale de l'action. Autrement dit, le dialogue représente la forme achevée de l'échange ludique. Et dialoguer, comme on l'a vu, c'est jouer à un jeu qui donne accès aux plus hautes sphères de l'esprit : comprendre et habiter le monde par l'intermédiaire de l'art, de la religion, de la philosophie, de la science, du droit et aussi de la sociologie.

À ce titre, l'exposé du devenir du jeu présenté dans la seconde partie de cette thèse résulte lui-même d'un dialogue avec la tradition sociologique. Ce dialogue, qui fut « mis en scène » dans la première partie, a permis d'identifier la plupart des médiations à l'œuvre dans le jeu et que la formulation dialectique du concept de jeu a reconduit et articulé en un tout intermédié dans la seconde partie de la thèse. En un sens, ce dialogue, qui participe fondamentalement à un travail d'herméneutique, a, dans un premier temps, présumé de la validité des théories défendues par les auteurs qui ont pris part à ce dialogue. Ainsi, au travers de la lecture des thèses de Mead, Simmel, Caillois, Huizinga et consorts, les trois premiers chapitres ont donné la parole à ces auteurs et leurs ont conféré une légitimité. Autrement dit, je me suis attardé auprès de ces thèses en cherchant à y entendre ce qui s'y disait, et donc, en cherchant à m'approprier les interrogations et les questionnements qui travaillaient ces thèses. En faisant cela, je crois avoir inscrit ma thèse au sein de la tradition sociologique. Or, l'appropriation des thèses de sociologie sur le jeu n'a pas conduit à une simple réitération de ces thèses ni non plus à leur pur et simple rejet. La compréhension issue de cet acte d'appropriation a plutôt relevé ces thèses et fusionné leurs horizons de signification, et ce travail de relève et de fusion fut appliqué à la formulation d'un concept dialectique de jeu. J'espère ainsi m'être inscrit dans la tradition sociologique selon un rapport d'innovation de la connaissance sociologique.

En somme, la lecture et l'interprétation critiques des thèses sociologiques sur le jeu ont conduit à la formulation d'un concept de jeu qui, en sa qualité d'*agir spéculaire*, a fait voir le jeu en sa qualité de symbole du symbolique et en son activité de formation. Or, du fait de son essence dialectique, le jeu contient sa propre négation et par là, il est sujet à son propre retournement : le jeu peut faire œuvre d'une action de *déformation* et apparaître ainsi en tant qu'*agir diabolique*, pris ici dans le sens d'un agir qui, à l'inverse du symbolique, sépare, ou qui se jette au travers de, ce qui devrait être uni. Ce retournement de la fonction formatrice du jeu se manifeste notamment dans le retournement des médiations qui tissent le jeu dans ses différents moments – subjectif, objectif, esthétique. Ainsi par exemple, plutôt que de contenir les émotions, l'imagination peut tourner sur elle-même et donner ainsi lieu à un déchaînement des émotions. De même, la règle peut mener à une sorte de dérèglement qui, plutôt que de faire accéder le joueur à la liberté, l'emprisonne et lui fait perdre le contrôle, donnant ainsi lieu à un basculement ou à un retournement de la mesure en démesure (ou en « sous-mesure »). Ceci dit, ces retournements ou négations nous sont apparus au travers de considérations sur le phénomène du jeu, dans le sens où, par exemple, c'est l'examen du développement du phénomène du hockey au Canada qui nous a permis de voir le retournement de la mesure en démesure. À cet égard, la formulation du concept de jeu s'est non seulement fondée sur un dialogue avec la tradition sociologique, mais aussi sur un examen des manifestations phénoménales du jeu, comme le hockey, les échecs et le théâtre. Et cet examen, en privilégiant le jeu de la représentation théâtrale, a en quelque sorte lui-même pris la forme d'un dialogue, et plus précisément d'un dialogue avec Samuel Beckett.

Le parti pris qui a été ici tenu en faveur du théâtre tient, dans un premier temps, au fait que ce dernier représente la forme la plus achevée du jeu ou encore, que le théâtre est forme intégrale de jeu : jeu des acteurs, jeu avec les spectateurs, jeu avec le temps et l'espace, jeu de lumières, jeu des corps en action, jeux de mots, jeu avec les émotions, jeu avec les valeurs, jeu de la signification, etc. Ce parti pris se fonde, dans un deuxième temps, sur le fait que dans le jeu de la représentation théâtrale, le retournement et la négation des médiations constitutives du jeu font parties du jeu et ne conduisent pas, comme avec les échecs et le hockey, à un débordement qui le fait sortir de ses gonds. Plus largement, dans la mesure où le théâtre, en sa qualité de forme artistique, assume pleinement ses déterminations esthétiques et que, dans son moment esthétique, la négation se situe à même la médiation et en constitue même l'essence – dans le sens où, par exemple, le rythme, l'harmonie, la plasticité et l'action, par exemple, **acquièrent** leur plus grande richesse en **incluant les contretemps, la dissonance, l'explosion de la forme ou la défiguration et le conflit ou l'opposition** –, le théâtre paraît témoigner de manière exemplaire de l'essence dialectique du jeu. Enfin, le privilège accordé au jeu de la

représentation théâtrale repose sur le fait qu'au théâtre, le véritable échange se situe entre la scène et la salle, et en ce sens le théâtre joue fondamentalement avec son public. Et ce dialogue entre la salle et la scène se conjugue à l'action spéculaire du jeu de la représentation théâtrale, entendu que ce que la scène « fait-voir » est « vu-faire » par la salle. Au théâtre, le public est un joueur essentiel. Sans lui, le jeu est incomplet ; sans la présence réelle d'un public, il n'y a que des acteurs qui s'entraînent au jeu, des artistes qui répètent, des joueurs qui se pratiquent. En jouant avec son public et en incluant en lui-même la négation et le retournement de ses médiations, le théâtre, procède à une ouverture et à une (ré)interprétation du sens de notre rapport au monde.

À cet égard, le théâtre de Becket est apparu emblématique de ce processus d'ouverture et de (ré)interprétation du sens, car les textes de Beckett assignent un rôle au public et l'incluent, de gré ou de force, dans son jeu. Le privilège accordé au théâtre de Beckett tient donc, en partie, au fait que ce théâtre se joue en jouant à jouer et que, par là, il nous prend dans son jeu. En assistant au théâtre de Beckett, nous nous « voyons-faire » tout comme nous nous « faisons-voir » ou, autrement dit, dans le théâtre de Beckett nous sommes à la fois l'objet et le sujet de la représentation en performance : *à cet endroit, en ce moment, l'humanité c'est nous, que ça nous plaise ou non*. Or, ce « nous » appartient à un ordre symbolique et à un horizon social qui le détermine comme un être de la communication. Cet ordre symbolique et cet horizon social, identifiés ici en tant que société démocratique de masse, est en quelque sorte *pris à partie* par le théâtre Beckett qui s'en fait l'écho en (re)produisant une image amoindrie et sens dessus dessous de l'homme et de sa condition d'être communicationnel et d'être de la signification. En tant que c'est nous que nous voyons faire et c'est nous qui nous faisons voir, le théâtre de Beckett paraît tenir un rôle de miroir de la société et donc, comme Narcisse fixant son propre reflet dans l'eau d'un étang, nous y contemplons notre propre reflet, mais ce que nous y entendons, c'est l'écho de la blessure que nous nous infligeons à nous-mêmes. Cette blessure qui, au fond, résulte de la chute tragi-comique de l'homme qui se trompe sur lui-même en étant trompé par le langage, fait figure d'une dissociation des mots et de leurs significations, d'une scission de l'action et de la parole et d'une séparation entre le soi et l'autre. Mais alors que Narcisse, absorbé par la beauté du spectacle de sa propre figure, reste accroupi et immobile, nous, le public, nous devons éventuellement nous relever et quitter l'espace de jeu. Mais nous ne sortons pas inchangés du jeu, puisque, confrontés à nous-mêmes, nous avons appris à mieux nous connaître et à reconnaître l'autre en nous-mêmes. Être soi, a-t-on vu, c'est être plus que soi ; être soi est une épreuve par laquelle nous apprenons à nous comprendre les uns les autres en nous liant à un Autre. Par le jeu, nous avons relevé notre *désir* de (se) voir en une *volonté* de (se) savoir.

BIBLIOGRAPHIE

- Acheson, James. « Chess with the Audience: Samuel Beckett's Endgame », In Patrick A. McCarthy (dir.), *Critical Essays on Samuel Beckett*, Boston : G.K. Hall and Co., 1986, p. 181-192.
- Albright, Daniel. *Beckett and Aesthetics*, Cambridge : Cambridge University Press, 2003.
- Aristophane, *Théâtre complet I*, Paris : Gallimard, 1965.
- Aristote, *Poétique*, Paris : Gallimard, 1996.
- Arrabal, Fernando. *Fêtes et défaites sur l'échiquier*, Paris : L'Archipel, 1991.
- Badiou, Alain. *Beckett. L'incroyable désir*, Paris : Hachette, 1995.
- Bair, Deirdre. *Samuel Beckett*, Paris : Fayard, 1979.
- Bakhtine, Mikhaïl. *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au moyen-âge et sous la renaissance*, Paris : Gallimard, 1970.
- Bakhtine, Mikhaïl. *Le marxisme et la philosophie du langage*, Paris : Minuit, 1977.
- Bakhtine, Mikhaïl. *Esthétique de la création verbale*, Paris : Gallimard, 1984.
- Bayard, Pierre. *Enquête sur Hamlet : le dialogue de sourds*, Paris : Éditions de Minuit, 2002.
- Beckett, Samuel. *Malone meurt*, Paris : Minuit, 1951.
- Beckett, Samuel. *En attendant Godot*, Paris : Minuit, 1952.
- Beckett, Samuel. *L'Innommable*, Paris : Minuit, 1953.
- Beckett, Samuel. *Fin de partie*, Paris : Minuit, 1957.
- Beckett, Samuel. *La dernière bande*, Paris : Minuit, 1959.
- Beckett, Samuel. *Happy days*, New York : Grove Press, Inc., 1961.
- Beckett, Samuel. *Têtes-mortes (D'un ouvrage abandonné, Assez, Imagination morte imaginez, Bing, Sans)*, Paris : Minuit, 1967/1972.
- Beckett, Samuel. *Comédie et actes divers*, Paris : Minuit, 1972.
- Beckett, Samuel. *Not I*, Londres : Faber and Faber Ltd, 1973.
- Beckett, Samuel. *Oh les beaux jours* suivi de *Pas moi*, Paris : Minuit, 1974.
- Beckett, Samuel. *Waiting for Godot*, New York : Grove Press, 1982.
- Beckett, Samuel. *Catastrophe et autres dramaticules*, Paris : Minuit, 1986.

- Beckett, Samuel. *Cap au pire*, Paris : Minuit, 1991 (1983).
- Beckett, Samuel. *Les Os d'Écho et autres précipités*, Paris : Minuit, 2002.
- Beckett, Samuel. *Dream of Fair to Middling Women*, New York : Arcade Publishing, 2006.
- Bélanger, Anouk. « Le hockey au Québec, bien plus qu'un jeu : analyse sociologique de la place centrale du hockey dans le projet identitaire des Québécois », *Loisir et société*, vol. 19, no. 2, automne 1996, pp. 539-557.
- Berger, A.-E. « Dernières nouvelles d'Écho », In *Littérature*, no 102, mai 1986, p. 71-90.
- Bernard, Jessie. « The Theory of Games of Strategy as a Modern Sociology of Conflict », *The American Journal of Sociology*, Vol. LIX, no. 5, mars 1954, p. 411-424.
- Bernard, Jessie. « The Adjustments of Married Mates », In H.T. Christensen (dir.), *Handbook of Marriage and the Family*, Chicago : RAND McNally and Company, 1964, p. 675-739.
- Bernard, Michel. « Le spectacle sportif. Les paradoxes du spectacle sportif ou les ambiguïtés de la compétition théâtralisée », In C. Pociello (dir.), *Sports et société. Approche socio-culturelle des approches*, Paris : Éditions Vigot, 1981, p. 353-360.
- Biet, Christian et C. Triau, *Qu'est-ce que le théâtre?*, Paris : Gallimard, 2006.
- Binet, Alfred. « Enquête sur les joueurs d'échecs », In *Psychologie de la mémoire*, Paris : L'Harmattan, 2003, p. 73-108.
- Bishop, Tom et R. Federman (dir.), *Samuel Beckett*, Paris: Éditions de l'Herne, 1987.
- Blumer, Herbert. *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*, Englewood Cliffs (New Jersey) : Prentice-Hall, Inc., 1969.
- Boudon, Raymond. *Effets pervers et ordre social*, Paris : PUF, 1977.
- Boudon, Raymond. « Théorie du choix rationnel ou individualisme méthodologique? », *Revue du MAUSS*, no. 24, 2004, p. 281-309.
- Bouvier, Pierre (dir.). *Socio-Anthropologie., Jeux/ sports*, no 13, 2003.
- Bromberger, Christian. *Le maché de football*, Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'Homme, 1995.
- Burke, Kenneth. *A Grammar of Motives*, New York : Prentice-Hall, Inc., 1945.
- Cabanne, Pierre. *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris : Pierre Belfond, 1967.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1967 [1958].
- Cameron, Alister. *The Identity of Oedipus the King : Five Essays on the Oedipus Tyrannus*, New York : New York University Press, 1968.

- Cassirer, Ernst. *Logique des sciences de la culture*, Paris : Cerf, 1991.
- Castoriadis, Cornelius. *L'institution imaginaire de la société*, Paris : Seuil, 1975.
- Chabert, Pierre (dir.). *Samuel Beckett. Revue d'esthétique, hors série*, Paris : Éditions Jean-Michel Place, 1990.
- Château, Jean. « Jeux de l'enfant », In R. Caillois (dir.), *Encyclopédie de la Pléiade – Jeux et sports*, Paris : Gallimard, 1967, p. 49-149.
- Corneille, *Théâtre complet T1*, Paris : Bordas, 1993.
- Côté, Jean-François. « Le rêve américain et sa réalité cinématique », *Société*, no. 12-13, Hiver 1994, p. 355-418.
- Côté, Jean-François. *Le triangle d'Hermès. Poe, Stein, Warhol : figures de la modernité esthétique*, Bruxelles : La Lettre volée, 2003.
- Crozier, Michel et E. Friedberg, *L'acteur et le système*, Paris : Éditions du Seuil, 1977.
- Deforge, Bernard et F. Jouan (dir.), *Les tragiques grecs T.1*, Paris : Robert Laffont, 2001.
- Derrida, Jacques. *L'écriture et la différence*, Paris : Seuil, 1967.
- Doll, Mary A. *Beckett and Myth. An Archetypal Approach*, Syracuse (N.Y.) : Syracuse University Press, 1988.
- Dryden, Ken. « Canadian Hockey », In Morris K. Mott (dir.), *Sports in Canada*, Toronto : Copp Clark Pitman Ltd, 1989, p. 169-186.
- Duflo, Colas. *Jouer et philosopher*, Paris : PUF, 1997.
- Duncan, Hugh Dalziel. *Communication and Social Order*, New Brunswick (New Jersey, USA)/Londres (UK) : Transaction Publishers, 2002 (1962).
- Dupont, Florence. *Aristote ou le vampire du théâtre occidentale*, Paris : Flammarion, 2007.
- Durkheim, Émile. *Les règles de la méthode sociologiques*, Paris : PUF, 1981.
- Duvignaud, Jean. *Le jeu du jeu*, Paris : Balland, 1980.
- Easthope, Antony. « Hamm, Clov, and Dramatic Method in Endgame », In B. G. Chevigny (dir.), *Twentieth Century Interpretations of Endgame*, Englewood Cliffs : Prentice-Hall Inc., 1969, p. 61-70.
- Eastman, Richard, « The Strategy of Samuel Beckett's Endgame », *Modern Drama*, Vol. II, no 1, mai 1959, p. 36-44.
- Edelman, Robert. *Serious Fun : A History of Spectator Sports in the USSR*, New York/Oxford : Oxford University Press, 1993.

- Ehrenberg, Alain. *Le culte de la performance*, Paris : Calmann-Lévy, 1991.
- Ehrenberg, Alain. *L'individu incertain*, Paris : Calmann-Lévy, 1995.
- Elster, Jon. « Marxism, Functionalism, and Game Theory : The Case for Methodological Individualism », *Theory and Society*, Vol. 11, No. 4, 1982, p. 453-482.
- Esslin, Martin. *Mediations : Essays on Brecht, Beckett, and the Media*, Londres : Eyre Methuen, 1980.
- Fink, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1966.
- Fisher, Franklin M. « Games Economists Play : A Noncooperative View », *RAND Journal of Economics*, Vol. 21, no. 1, printemps 1989, p. 113-124.
- Fréchet, Maurice. « Le rôle d'Émile Borel dans la théorie des jeux », *Revue d'économie politique*, no. 69, 1959, p. 139-167.
- Freitag, Michel. *Dialectique et société T. II*, Montréal : Albert Saint-Martin, 1986.
- Freitag, Michel. « Pour un dépassement de l'opposition entre "holisme" et "individualisme" en sociologie », *Revue européenne des sciences sociales*, T. XXXII, no 99. 1994, p. 169-219.
- Freud, Sigmund. *Essais de psychanalyse*, Paris : Payot, 1972.
- Gadamer, Hans-Georg. *Hegel's Dialectic : Five Hermeneutical Studies*, New Haven/Londres : Yale University Press, 1976.
- Gadamer, Hans-Georg. *L'art de comprendre I. Herméneutique et tradition philosophique*, Paris : Aubier/ Montaigne, 1982.
- Gadamer, Hans-Georg. *L'actualité du beau*, Aix-en-Provence : Alinea, 1992.
- Gadamer, Hans-Georg. *Vérité et méthode*, Paris : Seuil, 1996.
- Gadamer, Hans-Georg. *La philosophie herméneutique*, Paris : PUF, 1996.
- Gagnebin, Murielle. *Fascination de la laideur. L'en-deça psychanalytique du laid*, Paris : Éditions Champ Vallon, 1994.
- Goffman, Erving. *La mise en scène de la vie quotidienne. T.I La présentation de soi*, Paris : Minuit, 1973 [1959].
- Goffman, Erving. *Encounters*, Indianapolis : The Bobbs-Merrill Company, 1961.
- Goffman, Erving. *Strategic Interaction*, Philadelphie : University of Pennsylvania Press, 1969.
- Goffman, Erving. *Façons de parler*, Paris : Minuit, 1987 (1981).
- Gontarski, S.E. *Beckett's Happy Days : A Manuscript Study*, Colombus : The Ohio State University Libraries Publication Committee, 1977.

- Gontarsky, S.E. « *Quad and Catastrophe* », In S.E. Gontarsky (dir.), *On Beckett : Essays and Criticism*, New York : Grove Press Inc., 1986, p. 404-406.
- González, Patrick et J. Crête, *Jeux de société. Une initiation à la théorie des jeux en sciences sociales*, Québec : Presse de l'Université Laval, 2006.
- Grossman, Évelyne. *L'esthétique de Beckett*, Paris : Sedes, 1998.
- Gruneau, Richard et David Whitson, *Hockey Night in Canada : Sport, Identities and Cultural Politics*, Toronto : Garamond Press, 1993.
- Guénoun, Denis. *Le théâtre est-il nécessaire?*, Belfort : Circé, 1997.
- Guerrien, Bernard. *La théorie des jeux*, Paris : Economica, 2002.
- Guillerme, Jacques. « Le sens de la mesure : Notes sur la protohistoire de l'évaluation athlétique », dans C. Pociello (dir.), *Sports et société. Approches socio-culturelles des pratiques*, Paris : Vigot, 1981, p. 57-73.
- Guttmann, Allen. *Du rituel au record*, Paris : L'Harmattan, 2006 (1978).
- Hamilton-Smith, Elery (dir.). *Loisir et société. Le jeu : miroir de la société*, Vol. 17, no 1, 1994.
- Harmon, Maurice (dir.). *No Author Better Served : The Correspondence of Samuel Beckett and Alan Schneider*, Cambridge/Londres : Harvard University Press, 1998.
- Harris, Janet C. « Sport and Ritual : A Macroscopic Comparison of Form », In J. Harris et R. Park (dir.), *Play, Games and Sports in Cultural contexts*, Champaign (Illinois) : Human Kinetics Publishers, Inc, p. 177-189.
- Harvey, Lawrence E. *Samuel Beckett Poet and Critic*, Princeton : Princeton University Press, 1970.
- Hegel, *Propédeutique philosophique*, Paris : Éditions Gonthier, 1963.
- Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques I – La science de la logique*, Paris : J. Vrin, 1979.
- Hegel, *Encyclopédie des sciences philosophiques III – La philosophie de l'esprit*, Paris : Vrin, 1988.
- Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, Paris : Aubier, 1991.
- Hegel, *Cours d'esthétique I*, Paris : Aubier, 1995.
- Hegel, *Cours d'esthétique II*, Paris : Aubier, 1996.
- Hegel, *Cours d'esthétique III*, Paris : Aubier, 1997.
- Heinich, Nathalie. *Le triple jeu de l'art contemporain*, Paris : Minuit, 1998.
- Henriot, Jacques. *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris : José Corti, 1989.

- Hentsch, Thierry. « Le jeu démocratique », In D. Jeffrey et R. Bélanger (dir.), *Le jeu et ses enjeux éthiques*, Montréal : Fides, 1996, p. 43-62.
- Hesla, David. *The Shape of Chaos*, Minneapolis : The University of Minnesota Press, 1971.
- Hollier, Denis. *Le Collège de sociologie*, Paris : Gallimard, 1995.
- Hugill, Andrew. « Beckett, Duchamp and Chess in the 1930s ». *Samuel-Beckett.net/hugill.html*.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951 (1938).
- Hunkeler, Thomas. *Échos de l'égo dans l'œuvre de Samuel Beckett*, Paris : L'Harmattan, 1997.
- Jackson, Shannon. « Performing the Performance of Power in Beckett's *Catastrophe* », *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, printemps 1992, vol. VI, no 2, p. 23-41.
- Janvier, Ludovic. *Pour Samuel Beckett*, Paris : Minuit, 1966.
- Janvier, Ludovic et B. Clément, « Double, écho, gigogne », *Europe*, no. 770-771, juin/juillet 1993.
- Joseph, Isaac. *Erving Goffman et la microsociologie*, Paris : PUF, 2003.
- Jones, Ernest. « Le cas de Paul Morphy », In *Essais de psychanalyse appliquée. Tome I Essais divers*, Paris : Payot, 1973, p. 133-158.
- Jouanna, Jacques. *Sophocle*, Paris : Fayard, 2007.
- Kasparov, Garry. *La vie est une partie d'échecs*, Paris : JC Lattès, 2007.
- Kenner, Hugh. « Life in the Box », In Bell Gale Chevigny (dir.), *Twentieth Century Interpretations of Endgame*, Englewood Cliffs : Prentice-Hall Inc., 1969, p. 53-60.
- Knowlson, James. *Beckett*, Paris : Solin/Actes Sud, 1999 (1996).
- Kortian, Garbis. « L'art appartient-il au passé? La thèse hégélienne de la fin de l'art et la psychanalyse », *Critique*, no 416, 1982, p. 73-83.
- Kreps, David. *Game Theory and Economic Modeling*, Oxford University Press, 1991.
- Lasch, Christopher. *Le complexe de Narcisse*, Paris : Éditions Robert Laffont, 1981 (1979).
- Le Juez, Brigitte. *Beckett avant la lettre*, Paris : Grasset, 2007.
- Leonard, Robert J. « Creating a Context for Game Theory », In E. Roy Weintraub (dir.), *Toward a History of Game Theory. Annual Supplement to Volume 24 of History of Political Economy*, Durham/Londres : Duke University Press, 1992, p. 29-76.
- Leonard, Robert J. « From Von Neumann to Nash: Economics, Game Theory and Social Process », *Cahiers de recherche du département de sciences économiques de l'UQAM*, no. 9313, novembre 1993.

- Leonard, Robert J. « From Chess to Catastrophe : Psychology, Politics and the Genesis of Von Neumann's Game Theory », *Note de recherche du CIRST*, avril 2006, www.cirst.uqam.ca.
- Libera, Antoni. « Beckett's *Catastrophe* », In L. St-John Butler (dir.), *Critical Essays on Samuel Beckett*, Scholar Press, 1993, p. 332-337.
- Lyotard, Jean-François. *La condition postmoderne*, Paris : Minuit, 1979.
- Malabou, Catherine. *L'Avenir de Hegel : plasticité, temporalité, dialectique*, Paris : Vrin, 1996.
- Malabou, Catherine. *La plasticité au soir de l'écriture : dialectique, destruction, déconstruction*, Paris : Éditions Léo Scheer, 2005.
- Martin, Lawrence. *The Red Machine : The Soviet Quest to Dominate Canada's Game*, Toronto : Doubleday Canada Limited, 1990.
- Massumi, Brian. *Parables for the Virtual*, Durham/Londres : Duke University Press, 2002.
- Mauss, Marcel *Œuvres, Tome 2 – Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris : Minuit, 1969.
- Mauss, Marcel. *Œuvres. Tome 3 – Cohésion sociale et division de la sociologie*, Paris : Minuit, 1969.
- Mauss, Marcel. *Manuel d'ethnographie*, Paris: Payot, 1967.
- Mauss, Marcel. « Fait social et formation du caractère », *Sociologie et sociétés*, vol. 36, no 2, automne 2004, p. 135-140.
- McMillan, Dougald. « Human Reality and Dramatic Method : *Catastrophe*, *Not I* and the Unpublished Plays », In J. Acheson et K. Arthur (dir.), *Beckett's Later Fiction and Drama*, New York : St-Martin's Press, 1987, p. 98-114.
- Mead, George Herbert, *L'esprit, le soi et la société*, Paris : PUF, 2006 (1934).
- Mercier, Vivian. *Beckett/Beckett*, New York : Oxford University Press, 1977.
- Métroz, Gérald. *Au cœur du hockey*, Compton (Qc) : Les Éditions Compton, 1989.
- Meyer, Michel. *Le comique et le tragique*, Paris : PUF, 2003.
- Mirowsky, Philip. « Institutions as a Solution Concept in a Game Theory Context », In P. Mirowsky (dir.), *The Reconstruction of Economic Theory*, Boston : Kluwer-Nijhoff, 1986, p. 241-263.
- Mirowski, Philip. « When Games Grow Deadly Serious : The Military Influence on the Evolution of Game Theory », In C. D. Goodwin (dir.), *Economics and National Security : A History of their Interaction, Annual Supplement to History of Political Economy*, Vol 23, 1991, Durham/Londres : Duke University Press.
- Morot-Sir, Edouard, et. al. (dir.), *Samuel Beckett. The Art of Rhetoric*, Chapel Hill : University of North Carolina Press, 1976.

- Mumford, Lewis. *La cité à travers l'histoire*, Paris : Éditions du Seuil, 1964.
- Nabokov, Vladimir. *La défense Loujine*, Paris : Gallimard, 1964.
- Nash, John Forbes. « Equilibrium Point in N-Person Games », *Proceedings of the National Academy of Sciences*, vol. 36, no. 1, 1950, p. 48-49.
- Neumann, John von et O. Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton : Princeton University Press, 1953 (1944).
- Neumann, John von, « On the Theory of Games of Strategy », In A.W. Tucker et R.D. Luce (dir.), *Contributions to the Theory of Games*, vol. IV, Princeton : Princeton University Press, 1959, p. 13-42.
- Olivier, Alain Patrick. *Hegel et la musique : de l'expérience esthétique à la spéculation philosophique*, Paris : Éditions Champion, 2003.
- Ost, François et M. van de Kerchove (dir.), *Le jeu : un paradigme pour le droit*, Paris : Librairie générale de droit et de jurisprudence, 1992.
- Panoff, Michel. *Les frères ennemis. Roger Caillois et Claude Lévi-Strauss*, Paris : Payot et Rivages, 1993.
- Parlebas, Pierre. *Éléments de sociologie du sport*, Paris : PUF, 1986.
- Pirandello, Luigi. *Six personnages en quête d'auteur*, Paris : Gallimard, 1977.
- Platon, *Le banquet suivi de Phèdre*, Paris : Garnier-Flammarion, 1964.
- Quelquejeu, Bernard. *La volonté dans la philosophie de Hegel*, Paris : Seuil, 1972.
- Rabaté, Jean-Michel (dir.), *Beckett avant Beckett. Essais sur le jeune Beckett (1930-1945)*, Paris : P.E.N.S., 1984.
- Rabinovitz, Rubin. *The Development of Samuel beckett's Fiction*, Urbana/Chicago : University of Illinois Press, 1984.
- Racine, *Bérénice*, Paris : Gallimard, 1994.
- Richard, Simon. *La série du siècle*, Montréal : Hurtubise HMH, 2002.
- De Romilly, Jacqueline. *La tragédie grecque*, Paris : PUF, 1970.
- Saidy, Anthony. *The Battle of Chess Ideas*, Dallas : Chess Digest Inc., 1972.
- Schwartz, Georges. *L'autre face du hockey*, Montréal : Les Éditions Logiques inc., 2005.
- Schelling, Thomas. *Stratégie du conflit*, Paris : PUF, 1986 [1960].
- Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris : Aubier, 1992.

- Schmidt, Christian. « Quelques repères historiques sur la théorie des jeux. De Leibniz à von Neumann », *Revue de synthèse*, Tome 127, no. 1, 2006, p. 141-158.
- Sennett, Richard. *The Fall of Public Man*, New York/Londres : W.W. Norton & Company, 1992 (1974).
- Shakespeare, *Œuvres complètes. Tragédies I*, Paris : Robert Laffont, 1995.
- Shenk, David. *The Immortal Game*, Bond Street Books, 2006.
- Shubik, Martin. *Théorie des jeux et sciences sociales*, Paris : Économica, 1982.
- Simmel, Georg. *Sociologie et épistémologie*, Paris : PUF, 1981.
- Simmel, Georg. *La tragédie de la culture et autres essais*, Paris : Rivages, 1988.
- Simmel, Georg. *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*, Paris : PUF, 1999 (1908).
- Simmel, Georg. *Philosophie du comédien*, Belfort : Circé, 2001.
- Simmel, Georg. *Philosophie de la modernité*, Paris : Payot, 2004.
- States, Bert O. *The Pleasure of the Play*, Ithaca (NY) : Cornell University Press, 1994.
- Stiegler, Bernard, J.-C. Bailly et D. Guénoun. *Le théâtre, le peuple, la passion*, Rennes : Les Solitaires Intempestifs, 2006.
- St-Germain, Philippe et G. Ménard (dir.), *Des jeux et des rites*, Montréal : Liber, 2008.
- Strindberg, August. « La plus forte », In *Théâtre complet II*, Paris : L'Arche, 1982, p. 451-457.
- Strindberg, August. *Mademoiselle Julie/Le Pélican*, Paris : Flammarion, 1997.
- Swedberg, Richard. « Sociology and Game Theory : Contemporary and Historical Perspectives », *Theory and Society*, no 30, 2001, p. 301-335.
- Szondi, Peter. *Théorie du drame moderne*, Paris : Circé, 2006 (1965).
- Taplin, Oliver. *Greek Tragedy in Action*, Berkeley: University of California Press, 1978.
- Tremblay, Larry. *The Dragonfly of Chicoutimi*, Montréal : Les herbes rouges, 2005.
- Turner, Victor. *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, New York : PAJ Publications, 1982.
- Vernant, Jean-Pierre. *Les origines de la pensée grecque*, Paris : PUF, 1962.
- Vernant, Jean-Pierre et P. Vidal-Naquet, *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*, Paris : Librairie François Maspero, 1972.
- Weber, Max. *Économie et société*, Paris : Plon, 1971.

- Weber, Max. *Rudolf Stammler et le matérialisme historique*, Québec : PUL/Cerf, 2001.
- Willamowitz-Moellendorff, Ulrich von. *Qu'est-ce qu'une tragédie attique?*, Paris : Les Belles Lettres, 2001 (1959).
- Williams, Raymond. *Drama from Ibsen to Brecht*, Harmondsworth : Penguin Books Ltd., 1981 (1968).
- Williams, Raymond. *Drama in Performance*, Philadelphie: Open University Press, 1991 (1968).
- Wilson, Ann. « "Her Lips Moving" – The Castrated Voice of *Not I* », In L. Ben-Zvi (dir.), *Women in Beckett*, Chicago : University of Illinois Press, 1990, p. 190-200.
- Winnicott, Donald W. *Jeu et réalité*, Paris : Gallimard, 1975.
- Winnicott, Donald W. *La petite Piggie*, Paris : Payot, 1980.
- Worth, Katharine. *Waiting for Godot and Happy Days : Text and Performance*, Londres : MacMillan Education Ltd, 1990.
- Zermelo, Ernst. « Sur une application de la théorie des ensembles à la théorie du jeu d'échecs », *Économies et sociétés*, vol. 32, no. 11-12, nov.-déc. 2003, p. 1780-1784.